

# Oficina de Jogos

## Vol. 4



**MATERIAIS PEDAGÓGICOS**

# Sumário

## Língua portuguesa

Roleta alfabética	7
Trilhas ortográficas	8
Dominó ortográfico	16
Diagrama do substantivo	25
Esconde-esconde do substantivo próprio	26
Encaixa-encaixa dos substantivos	27
Roleta do plural	28
Jogo da locução adjetiva	32
Baralho das palavras derivadas	36
Trilha dos adjetivos pátrios	42
Dominó dos numerais	44
Jogo da memória: adivinhas	47
Acróstico	53
Jogo da separação silábica	54
Lembra o quê? (Substantivos)	58

## Matemática

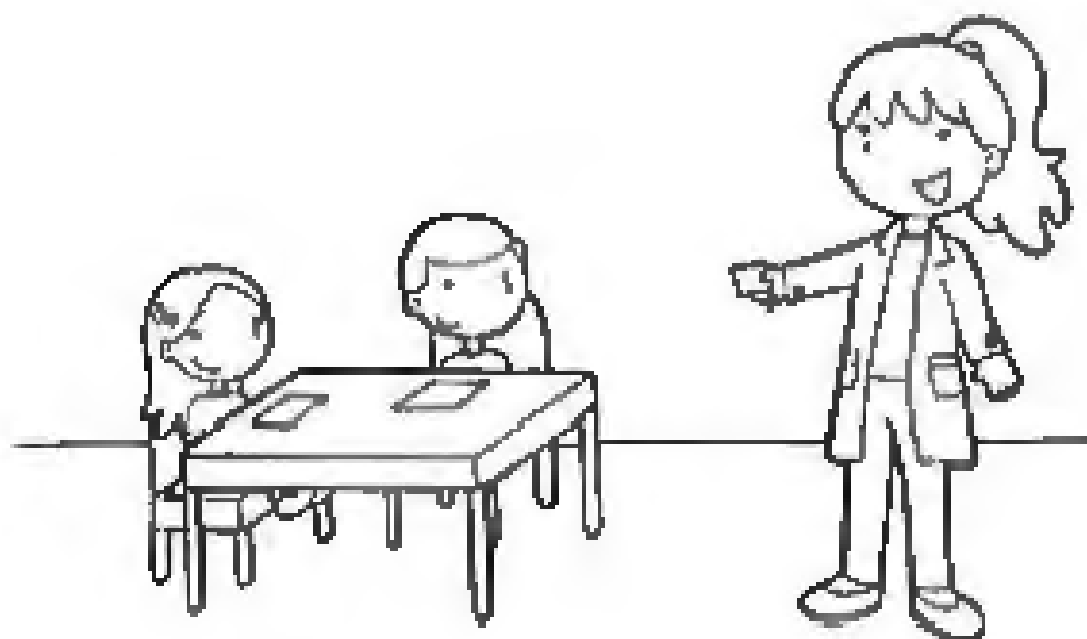
Trilha geométrica	62
Trilha da multiplicação	65
Procurando os números	66
Batalha das cores	75
Bingo dos números pares	77
Bingo dos números ímpares	78
Baralho do par ou ímpar	79
Colhendo frutas	82
Quadrados mágicos	85
Compondo gráfico	88

## **Ciências**

<b>Trinca dos animais</b> .....	<b>88</b>
<b>Ache o bicho</b> .....	<b>94</b>
<b>Bingo dos animais de jardim</b> .....	<b>95</b>
<b>Jogo da memória (vegetais na alimentação)</b> .....	<b>101</b>
<b>Jogo da reciclagem</b> .....	<b>109</b>
<b>Fazendo sombras com as mãos</b> .....	<b>115</b>

## **História e Geografia**

<b>Roleta das regiões brasileiras</b> .....	<b>116</b>
<b>Pintando a rosa dos ventos</b> .....	<b>117</b>
<b>Dando a volta ao mundo</b> .....	<b>118</b>
<b>Árvore genealógica</b> .....	<b>120</b>
<b>Jogo da memória (Unidades Federativas do Brasil e Distrito Federal)</b> .....	<b>121</b>



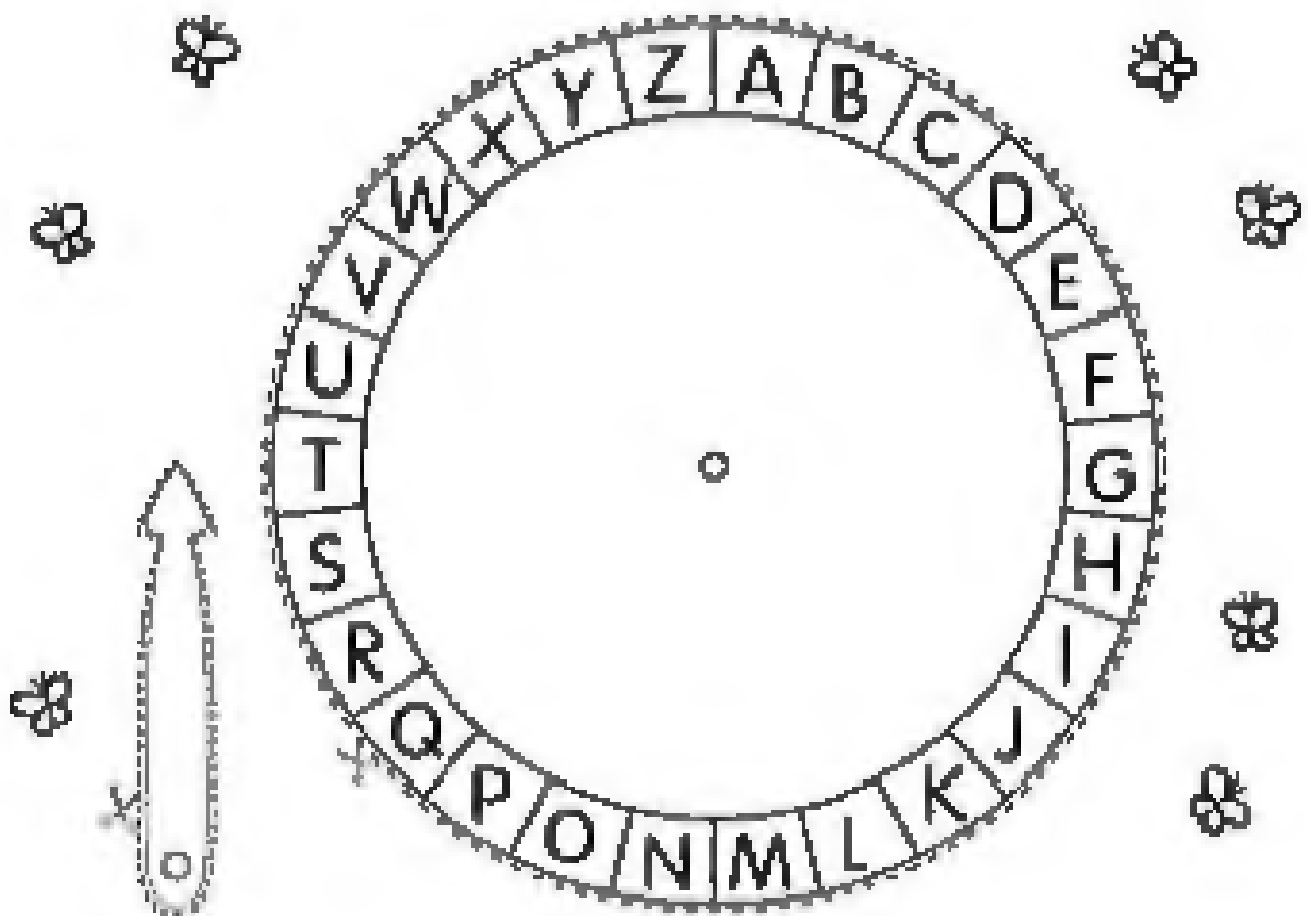
# Roleta alfabética

## AO EDUCADOR

Explicar estas regras aos alunos.

### Regras do Jogo

1. Reúna-se com quatro colegas e decidam a ordem de jogada de cada um.
2. Escolham uma categoria para indicar palavras. Exemplos: nome de pessoas, nomes de frutas, nome de animais etc.
3. Na sua vez, cada participante gira a roleta e apresenta em um minuto o máximo de nomes iniciados com a letra que sortear. Exemplo (para nomes de frutas) melancia, maçã, maracujá. Cada nome corretamente indicado vale um ponto.
4. Se a roleta parar em uma letra já sorteada, o participante gira novamente.
5. Vence o jogo quem marcar mais pontos após o sorteio de todas as letras.



# Trilhas ortográficas

## AO EDUCADOR

O dado fornecido na página a seguir deverá ser utilizado para todas as trilhas ortográficas.

Organizar os alunos em quartetos.

Em cada quarteto, um aluno será o juiz e ficará com a cartela da trilha para conferir se a resposta de cada participante está correta. O juiz não participa da disputa, apenas finaliza as jogadas e confere as respostas.

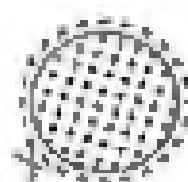
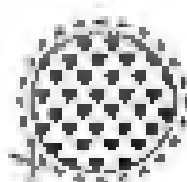
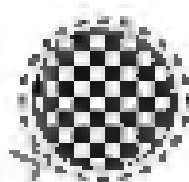
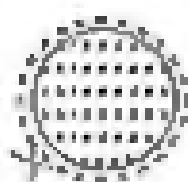
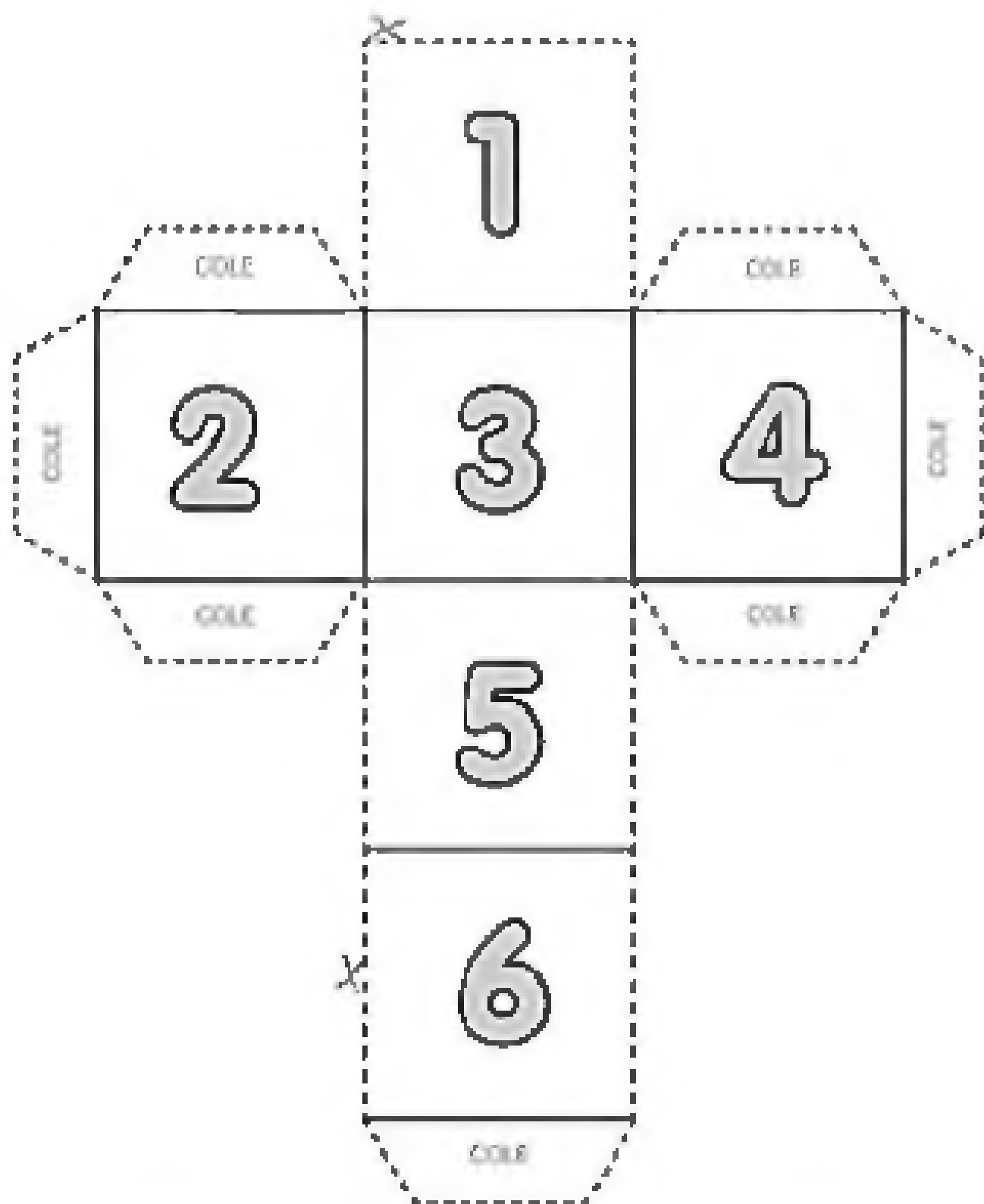
### Regras do jogo

1. Decide-se a ordem de jogada de cada participante.
2. Cada participante joga o dado e avança o número de casas sorteadas.
3. Em seguida, o participante deverá informar com que letra ou grupo de letras a palavra deve ser completada.
4. O juiz confere na cartela. Se acertar, o participante permanece na casa. Se errar, volta para onde estava anteriormente.
5. Vence o jogo quem primeiro alcançar a área de chegada.

### Cartela do juiz

X ou CH?	G ou J?	S ou Z?	C, S, Ç ou SS?	Trilha mista
1. PEIXE	1. GRASSOL	1. RAPOSA	1. LAÇO	1. GULOSO
2. CACHIMBA	2. GELADEIRA	2. REZAR	2. SUCESSO	2. SARGENTO
3. ENXADA	3. JEGUE	3. COZINHA	3. AÇUCAR	3. XERIFE
4. CHUVEIRO	4. GARAFA	4. CASAMENTO	4. PALHAÇO	4. ASSOPIAR
5. ANEXA	5. JIBOIA	5. AZEDO	5. PENSAMENTO	5. PENTEADO
6. CHAVEIRO	6. JILÓ	6. POETISA	6. GESSO	6. CHALEIRA
7. XAROPE	7. FERRUGEM	7. MESAÇA	7. CEBOLA	7. AZEITE
8. ENCHENTE	8. JEITOSO	8. PRAZO	8. SEMÁFORO	8. POMBAL
9. ROUXINOL	9. MAJESTADE	9. PRINCESA	9. MOCHILA	9. CENOURA
10. ROXO	10. RELÓGIO	10. AZEITONA	10. BINAL	10. RELAÇÃO
11. PRANCHA	11. JERMIUM	11. EMPRESA	11. DANÇARINO	11. ACAMPAR
12. XOCARA	12. AGITAÇÃO	12. CALABRESA	12. PASSEIO	12. GORJETA
13. CHUCHU	13. MARGEM	13. DESAFIO	13. LICENÇA	13. SIRENE
14. XADREZ	14. GELIA	14. CERTEZA	14. PÊSSEGO	14. COCHILLO

# Trilha ortográfica



# Trilha ortográfica: X ou CH?

SAÍDA	X ou CH? 1 PEI__E	X ou CH? 2 CA__UMBA	X ou CH? 3 EN__ADA	X ou CH? 4 __UVEIRO
	X ou CH? 5 AMEI__A			
X ou CH? 9 ROU__INOL		X ou CH? 8 EN__ENTE	X ou CH? 7 __AROEPE	X ou CH? 6 __AVEIRO
X ou CH? 10 RO__O				
X ou CH? 11 PRAN__A	X ou CH? 12 __ICARA	X ou CH? 13 __U__U	X ou CH? 14 __ADREZ	CHEGADA

### Trilha ortográfica: G ou J?

SAÍDA	G O U J ? <b>1</b> __IRASSOL	G O U J ? <b>2</b> __ELADEIRA	G O U J ? <b>3</b> __EGUE	G O U J ? <b>4</b> __IRAFA
				G O U J ? <b>5</b> __IBOIA
	G O U J ? <b>9</b> MA__ESTADE	G O U J ? <b>8</b> __EITOSO	G O U J ? <b>7</b> FERRU__EM	G O U J ? <b>6</b> __ILÓ
	G O U J ? <b>10</b> RELÔ__IO			
	G O U J ? <b>11</b> __ERIMUM	G O U J ? <b>12</b> A__ITAÇÃO	G O U J ? <b>13</b> MAR__EM	G O U J ? <b>14</b> __ELEIA



## Trilha ortográfica: S ou Z?

SAÍDA	S ou Z?	S ou Z?	S ou Z?	S ou Z?
	1 RAPO_A	2 RE_AR	3 CO__INHA	4 CA__AMENTO
				S ou Z?
				5 A__EDO
S ou Z?	S ou Z?	S ou Z?	S ou Z?	
9 PRINCE_A	8 PRA_O	7 ME__ADA	6 POETI_A	
S ou Z?				
10 A__EITONA				
S ou Z?	S ou Z?	S ou Z?	S ou Z?	
11 EMPRESA	12 CALABRE_A	13 DE__AFIO	14 CERTA_A	

# Trilha ortográfica: C, S, Ç ou SS?

SAÍDA	C, S, Ç ou SS?	C, S, Ç ou SS?	C, S, Ç ou SS?	C, S, Ç ou SS?
	1	2	3	4
	LA _ O	SUCE _ O	A _ ÜCAR	PALHA _ O
				C, S, Ç ou SS?
				5
				IMPREN _ A
C, S, Ç ou SS?	C, S, Ç ou SS?	C, S, Ç ou SS?	C, S, Ç ou SS?	
9	8	7	6	
MO _ INHA	_ EMÁFORD	_ EBOLA	GE _ O	
C, S, Ç ou SS?				
10				
_ INAL				
C, S, Ç ou SS?	C, S, Ç ou SS?	C, S, Ç ou SS?	C, S, Ç ou SS?	
11	12	13	14	
DAN _ A	PA _ EIO	LICEN _ A	PÊ _ EGO	
				CHEGADA

## Trilha ortográfica mista

SÁDA	S ou Z?	G ou J?	X ou CH?	Ç ou SS?
	1 GULO_O	2 SAR_ENTO	3 __ERIFE	4 A__OPRAR
				M ou N?
				5 PE__TEADO
S ou C?	M ou N?	S ou Z?	X ou CH?	
9 ENOURA	8 PO_BAL	7 A__EITE	6 ALEIRA	
Ç ou SS?				
10 RELA_ÃO				
M ou N?	G ou J?	S ou C?	X ou CH?	CHEGADA
11 ACA_PAR	12 GOR_ETA	13 __IRENE	14 CO_ILO	

# Dominó ortográfico

## AO EDUCADOR

A seguir apresentamos três conjuntos de peças do dominó ortográfico independentes para auxiliar no trabalho referente às dificuldades ortográficas com as letras: T e D; V e F; P e B.

O objetivo é promover a distinção das formas que usam letras independentes, assim como a sua correta grafia.

O jogo consiste em colocar lado a lado a ilustração e a palavra que a representa. Assim:



Organizar os alunos em grupos contendo quatro componentes. Para cada grupo, será preciso reproduzir um jogo completo das peças que estão nas páginas a seguir.

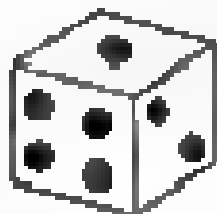
### Regras do jogo

1. O grupo embaralha as peças, deixando-as viradas para baixo.
2. Cada um dos componentes escolhe sete peças sem vê-las.
3. O grupo decide a ordem de jogada de cada participante.
4. O primeiro participante coloca uma peça sobre a mesa.
5. O próximo participante deverá colocar uma peça que contenha a palavra ou ilustração que complementa um dos lados da peça que está sobre a mesa.
6. Caso não tenha a peça, o participante passa a vez para o próximo.
7. Vence o jogo o primeiro participante que se livrar de todas as peças em mãos. No caso de empate (jogo fichado), o que tiver menos peças na mão.

Essas regras valem para todos os conjuntos de peças a seguir.

## Dominó ortográfico: T ou D

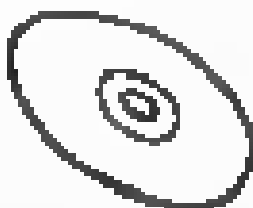
TAMBOR



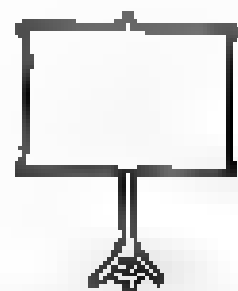
DADO



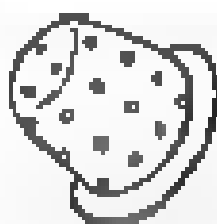
TINTA



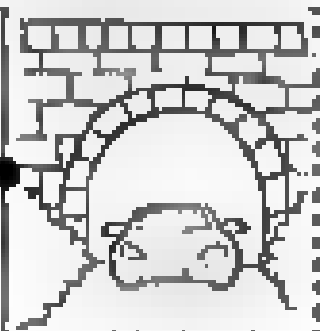
DISCO



TELA



DEDA



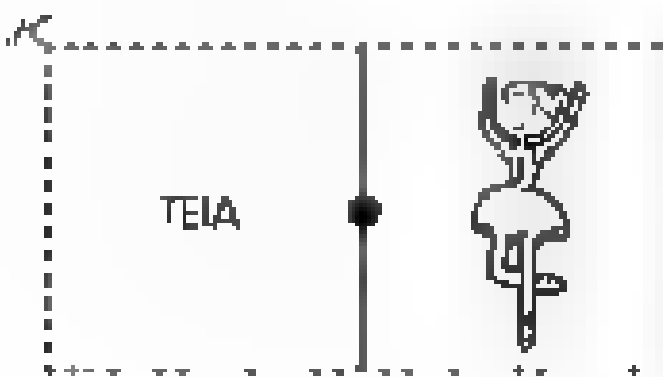
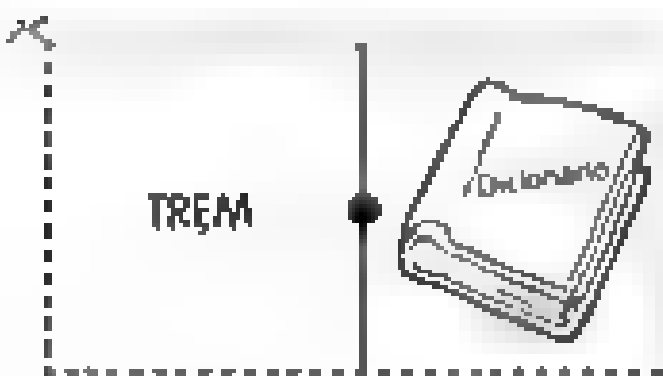
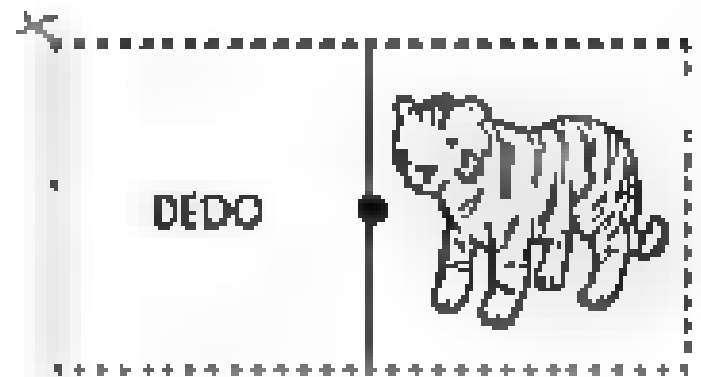
TÚNEL



DENTISTA

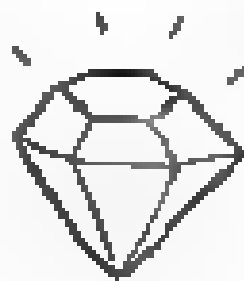


# Dominó ortográfico: T ou D

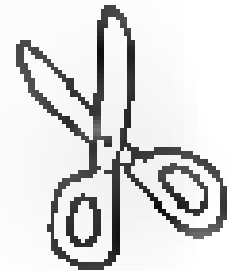


# Dominó ortográfico: T ou D

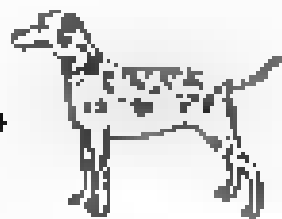
TAX



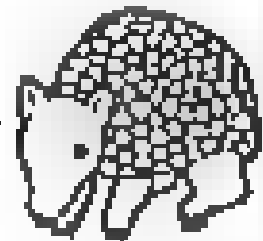
DIAMANTE



TESOURA



DÁLMATA



TATU



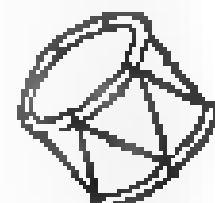
DESERTO



TAMANDUÁ

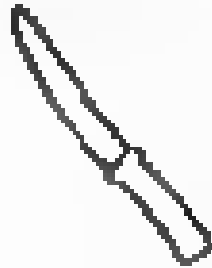


DIÁRIO



## Domínio ortográfico: V ou F

VIOLÃO



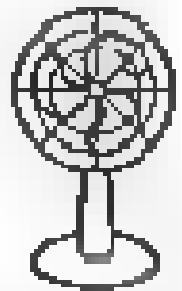
FACA



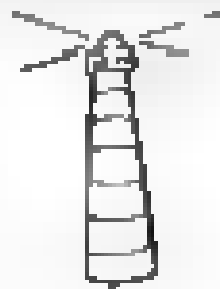
VELA



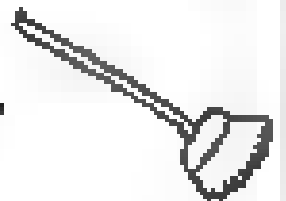
FRUTAS



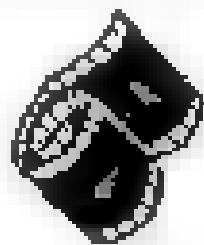
VENTILADOR



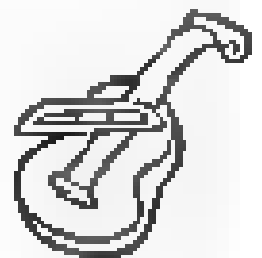
FAROL



VASSOURA



FILME





## Dominó ortográfico: V ou F

VIOLINO



FITA



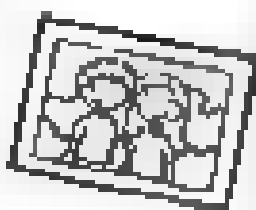
VARAL



FIGO



VACA



FOTOGRAFIA



VESTIDO



FOCA

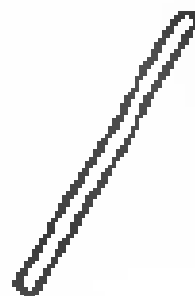


# Dominó ortográfico: V ou F

VELOCÍPEDE



FOLHA



VARETA



FLOR



VAGA-LUME



FLAUTA



VASO

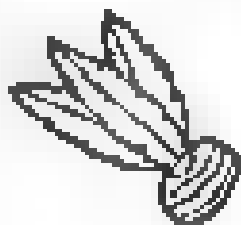


FOGO

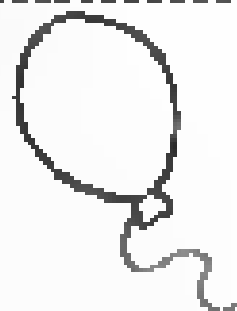


## Dominó ortográfico: P ou B

BOLO



PETECA



BALÃO



PANELA



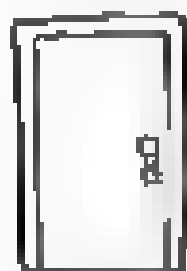
BULE



PÁSSARO



BONECA



PORTA

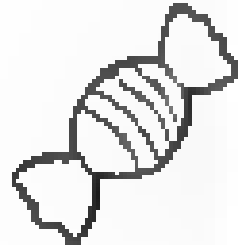


## Dominó ortográfico: P ou B

BUZINA



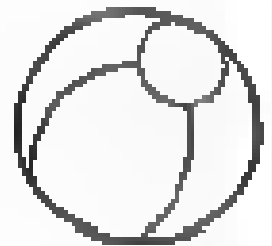
PEDRA



BALA



PELXE



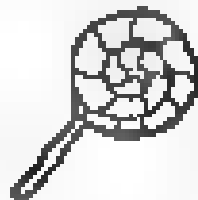
BOLA



P.ÃO



BONÉ

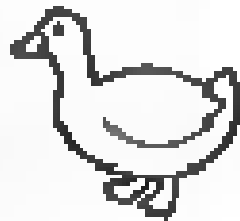


PIRJLITO



# Dominó ortográfico: P ou B

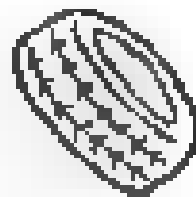
BORBOLETA



PATO



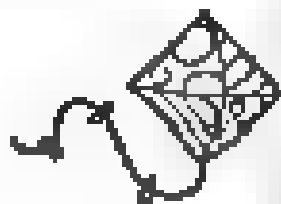
BALEIA



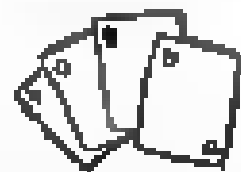
PNEU



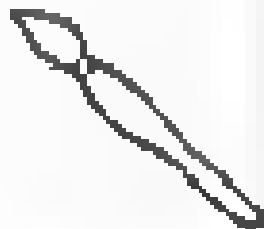
BANANA



PIPA



BARALHO



PINCEL



# Diagrama do substantivo

Localize no diagrama abaixo cinco substantivos próprios e cinco substantivos comuns.



Substantivos próprios	Substantivos comuns
P _____	C _____
M _____	F _____
P _____	Ç _____
B _____	_____
A _____	C _____

# Esconde-esconde do substantivo próprio

Localize substantivos próprios que são nomes de pessoas no interior das palavras abaixo. Faça como no modelo.

CABELE RE RO	Cláudia
BANANA	
SEVERA	
SERENATA	
PELICANO	
RARIDADE	
PARAFUSO	
FILARMÔNICA	
CONVÊNIO	
CEYADA	
ENGRAÇADO	
ROSEIRA	
INSÔNIA	
POMAR	
PERSEGUIDOR	
FOLGADO	

# Encaixa-encaixa dos substantivos

Forme quatro palavras na horizontal, encaixando as peças.

**Pista:** Substantivos comuns que nomeiam partes do corpo

D			
N			
	L		O
	O		A

C	A
---	---

D	O
---	---

E
U

O
B

H
C

**Pista:** Substantivos comuns que nomeiam animais.

		T	
P			
A			
S			

A	N
---	---

A	P
---	---

L	C
---	---

A
O

E
O

**Pista:** Substantivos comuns que nomeiam frutas.

M			
F			
J			
P			

E	R
---	---

A	C
---	---

I	G
---	---

A	C
---	---

A
A

A
O



# Roleta do plural

## AO EDUCADOR

Este é um jogo cooperativo para 3 em 4 jogadores.

Organizar os alunos em trios e ajudá-los a montar a roleta.

Os componentes do triângulo a roleta escolheram a palavra sobre a qual a roleta girará. Em seguida, escreveram, no círculo ao redor, o plural da palavra.

Depois, escreveram a palavra (já no plural), formando uma linha com todas as palavras escolhidas.

Quando todas as palavras estiverem selecionadas, começar a girar a cartela de respostas para que confirmem a grafia.

## Cartelas de respostas

### Palavras terminadas em "-R" ou "-Z"

LAHLS	JUIZES	MALES	INJES
TRADUTORES	CANTORES	ATORES	SABORES
ATRIPTES	HONTORES	INSTRUTORES	OLAVADORES

### Palavras terminadas em "-L"

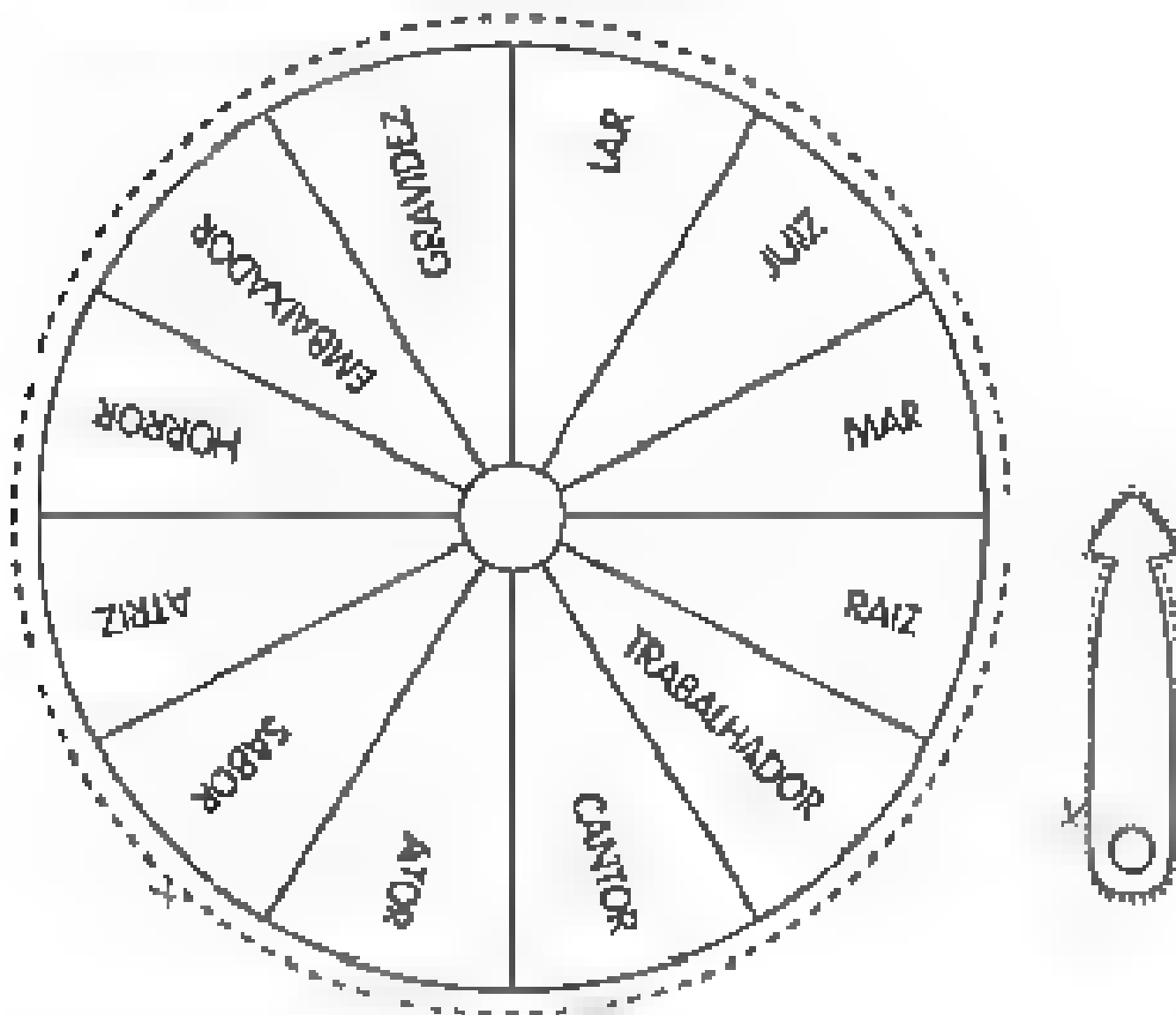
ANIMAIS	RELEVES	BANIS	MALES
JORNALS	FUTIS	AUTOMÓVILS	CARILAS
PASTIS	FUNIS	ANJOS	PAPIS

### Palavras terminadas em "-ÃO"

PAES	CAPITAES	MANOES	GRANDALHÕES
CRISTÃOS	BOTÕES	OPINIÕES	GUARDIÕES
NAÇÕES	CORAÇÕES	ORFÃOS	LEÕES
INHAOS	CAIS	BALCÕES	

# Roleta do plural

Palavras terminadas em "R" e "Z"



---

---

---

---

---

---

---

---

---

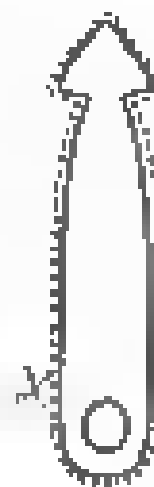
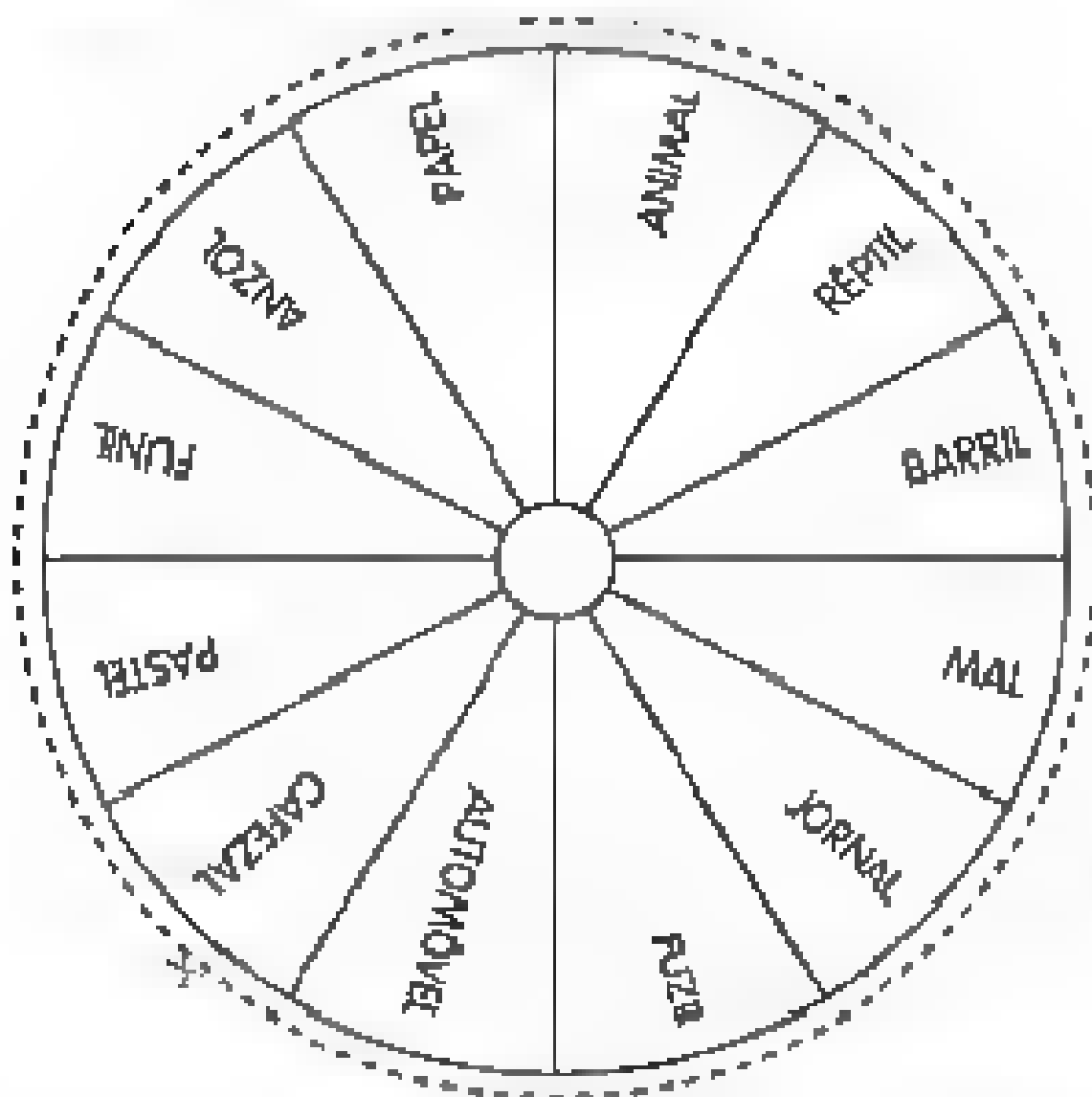
---

---

---

# Roleta do plural

Palavras terminadas em "L"



---

---

---

---

---

---

---

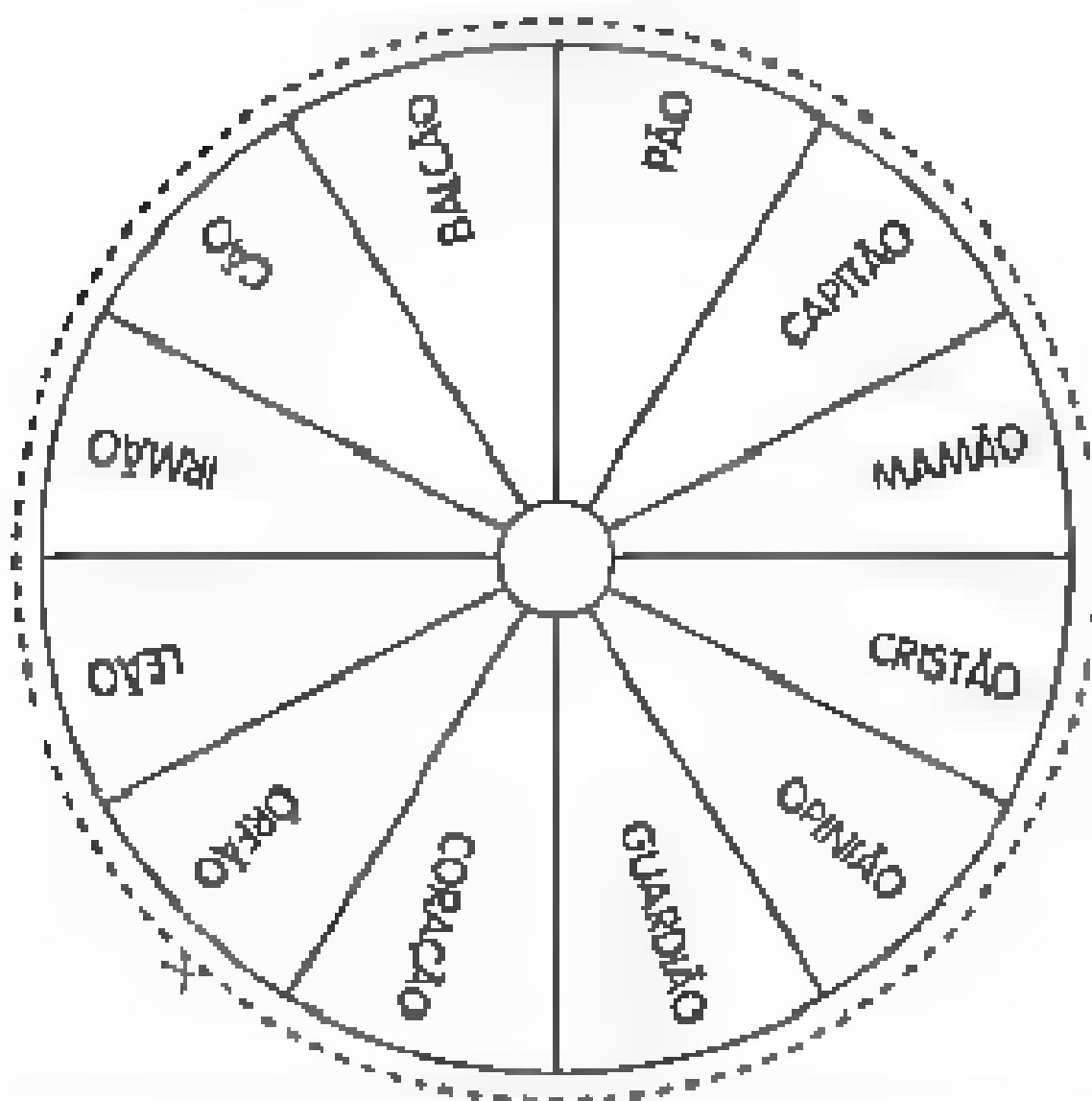
---

---

---

# Roleta do plural

Palavras terminadas em "ÃO"



---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

# Jogo da locução adjetiva

## AO EDUCADOR

Organizar os alunos em grupos e distribuir entre os componentes, um deles será o juiz.

Um participante por vez retira uma carta do monte e lê a perigrama. Se reconhecer a expressão correta a que se refere a locução adjetiva, lê-a com a carta. Se errar, coloca-a na parte de baixo do monte.

O juiz fica com a cartela de respostas e é responsável por informar se a resposta está correta ou inadequada.

No final, quem tiver mais cartas na mão é o vencedor.

Ficha do juiz	
1. raios solares	25. alimento saboroso
2. amor maternal	26. fronta linceolre
3. força leonina	27. produto rural, campestre
4. abraço paterno	28. osso craniano
5. união fraternal	29. passeio dominical
6. queda capilar	30. energia elétrica
7. creme dental	31. brincadeira prazerosa
8. malongo escolar	32. ensaio vaporizino
9. doença cardíaca	33. café matutino
10. estrada litorra	34. lesão coluna
11. produto látni	35. problemas estomacais
12. sintoma febril	36. gesto amoroso
13. água flumina	37. espécie angelical
14. erupção glacial	38. laio anual
15. remédio hepático	39. avaliação mensal
16. brincadeira infantil	40. liquidação semestral
17. habita lúcia	41. malícia canino
18. brilho lunar	42. artista circense
19. época navalina	43. batalha naval
20. tarde primavera	44. pelo nasal
21. língua suína	45. pensamento monstruoso
22. carne bovina	46. lesão punina
23. cordão umbilical	47. faixa etária
24. lenda urbana	48. rua lateral

# Jogo da locução adjetiva

1

Raios de sol  
é o mesmo  
que raios.

2

Amor de mãe  
é o mesmo  
que amor.

3

Força do loão  
é o mesmo  
que força.

4

Abraco de pai  
é o mesmo  
que abraço.

5

União de  
irmãos é o  
mesmo que  
união.

6

Queda de  
cabalo é o  
mesmo que  
queda.

7

Creme para  
dentes é o  
mesmo que  
creme.

8

Material da  
escola é o  
mesmo que  
material.

9

Doença do  
coração é o  
mesmo que  
doença.

10

Estrada de  
ferro é o  
mesmo que  
estrada.

11

Produto da  
fábrica é o  
mesmo que  
produto.

12

Sintoma de  
tobro é o  
mesmo que  
sintoma.

13

Águas de rio  
é o mesmo  
que águas.

14

Era do gelo  
é o mesmo  
que era.

15

Remédio para  
o fígado é o  
mesmo que  
remédio.

16

Brincadeira  
de criança é  
o mesmo que  
brincadeira.

# Jogo da locução adjetiva

17

Bebida feita de leite é o mesmo que bebida.

18

Brilho de Lua é o mesmo que brilho.

19

Época de Natal é o mesmo que época

20

Tarde de primavera é o mesmo que tarde

21

Linguica de porco é o mesmo que linguica.

22

Came de boi é o mesmo que carne.

23

Cordão do umbigo é o mesmo que cordão

24

Lenda típica da cidade é o mesmo que lenda

25

Alimento cheio de sabor é o mesmo que alimento.

26

Crosta da Terra é o mesmo que crosta

27

Produto típico do campo é o mesmo que produto.

28

Osteo do crânio é o mesmo que osso.

29

Passeio de domingo é o mesmo que passeio.

30

Energia do vento é o mesmo que energia

31

Brincadeira cheia de prazer é o mesmo que brincadeira.

32

Sessão da tarde é o mesmo que sessão

# Jogo da locução adjetiva

33

Calé da  
manhã é o  
mesmo que  
calô.

34

Festa de  
noite é o  
mesmo que  
festa.

35

Problemas de  
estômago é o  
mesmo que  
problemas.

36

Gosto cholo  
de amor é o  
mesmo que  
gosto.

37

Aspecto de  
ano é o  
mesmo que  
aspecto.

38

Fato de cada  
ano é o  
mesmo que  
fato.

39

Avaliação  
do mês é o  
mesmo que  
avaliação.

40

Liquidação do  
semestre é o  
mesmo que  
liquidação.

41

Instinto de  
cão é o  
mesmo que  
instinto.

42

Artista da  
circo é o  
mesmo que  
artista.

43

Batalha de  
navio é o  
mesmo que  
batalha.

44

Pelo do nariz  
é o mesmo  
que pelo.

45

Pensamento  
de monstro é  
o mesmo que  
pensamento.

46

Festa de  
junho é o  
mesmo que  
festa.

47

Faixa de  
idade é o  
mesmo que  
faixa.

48

Rua do lado  
é o mesmo  
que rua.



# Baralho das palavras derivadas

## AO EDUCADOR

O conjunto de cartas apresentado é suficiente para um grupo com até quatro participantes.

Após preparar cada turma atenta, organizar os alunos em duplas, trios ou quartetos e distribuir um conjunto de cartas para cada equipa.

O jogo consiste em formar pares de cartas, uma carta com a palavra primitiva e outra com as palavras derivadas.

### Regras do jogo

1. O grupo decide a ser um de jogada de cada participante.
2. Cada participante recebe quatro cartas. As demais cartas ficam em dois montes: um monte com as cartas de palavras primitivas e um monte com as cartas de palavras derivadas. Nos montes, as cartas ficam com a parte em cima virada para baixo.
3. Cada um observa só tem cartas que formam par. Se tiver, guarda os pares para o final do jogo e mantém em mãos apenas as cartas que ainda não formaram par.
4. O primeiro participante compra uma carta no monte que escolher e decide se quer ficar com ela (para formar par) ou descartá-la. A cada jogada, os participantes têm uma compra e também descartar uma carta.
5. Ao descartar, a carta deverá formar outro par ou não, a fim de manter virada para cima.
6. O próximo participante decide de qual dos montes quer comprar a carta; do monte e troca para o outro dos montes virada para baixo.
7. O jogo continua até que não haja mais cartas para comprar ou para formar par.
8. O vencedor será aquele que conseguir formar o maior número de pares ao longo do jogo.

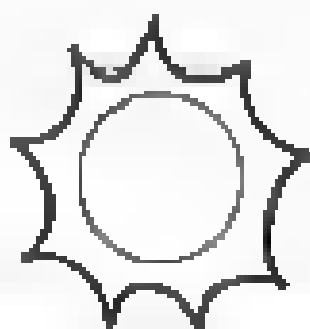
## Baralho das palavras derivadas



PEDRA

PEDREGULHO

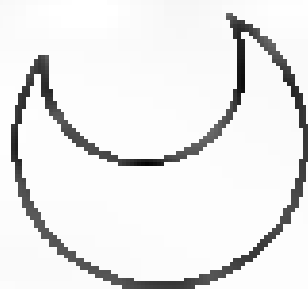
PEDREIRA



SOL

SOLAR

ENSOLACÃO



LUA

LUAR

ENLUARADO



SAPATO

SAPATARIA

SAPATEIRO

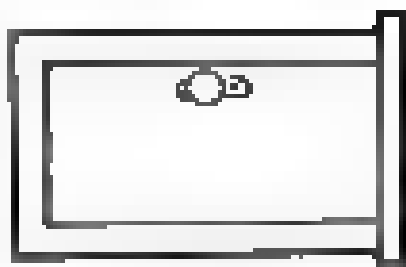
# Baralho das palavras derivadas



PÃO

PADREIRO

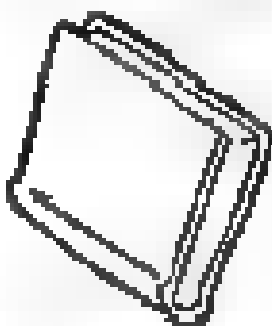
PADARIA



PORTA

PORTEIRO

PORTARIA



LIVRO

LIVRARIA

LIVRETO

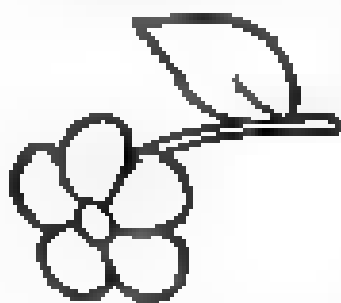


SORVETE

SORVETEIRO

SORVETERIA

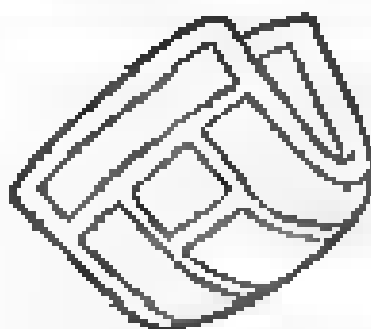
## Baralho das palavras derivadas



FLOR

FLORICULTURA

FLOREIRA



JORNAL

JORNALEIRO

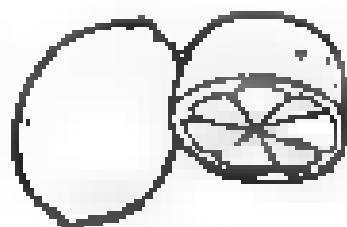
JORNALISTA



RELÓGIO

RELOJOEIRO

RELOJOARIA

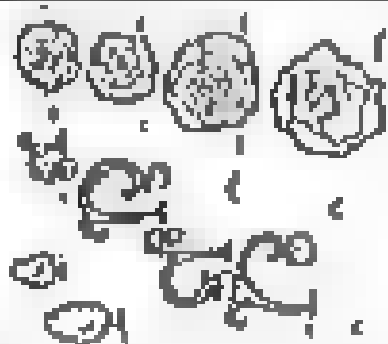


LIMÃO

LIMOEIRO

LIMONADA

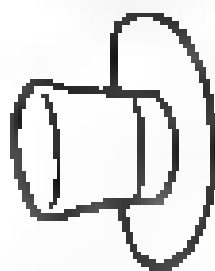
# Baralho das palavras derivadas



HORTA

HORTALIÇA

HORTICULTURA



CHAPÉU

CHAPELARIA

CHAPELEIRO



BANANA

BANANADA

BANANEIRA

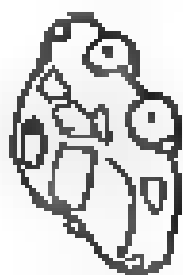


FELJÃO

FELJOEIRO

FELJOADA

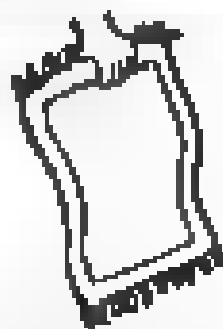
## Baralho das palavras derivadas



TÁXI

TAXISTA

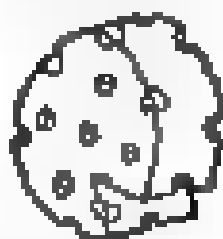
TAXÍMETRO



TAPETE

TAPECEIRO

TAPEÇARIA



QUEIJO

QUEIJERA

REQUEIJÃO



LARANJA

LARANJAL

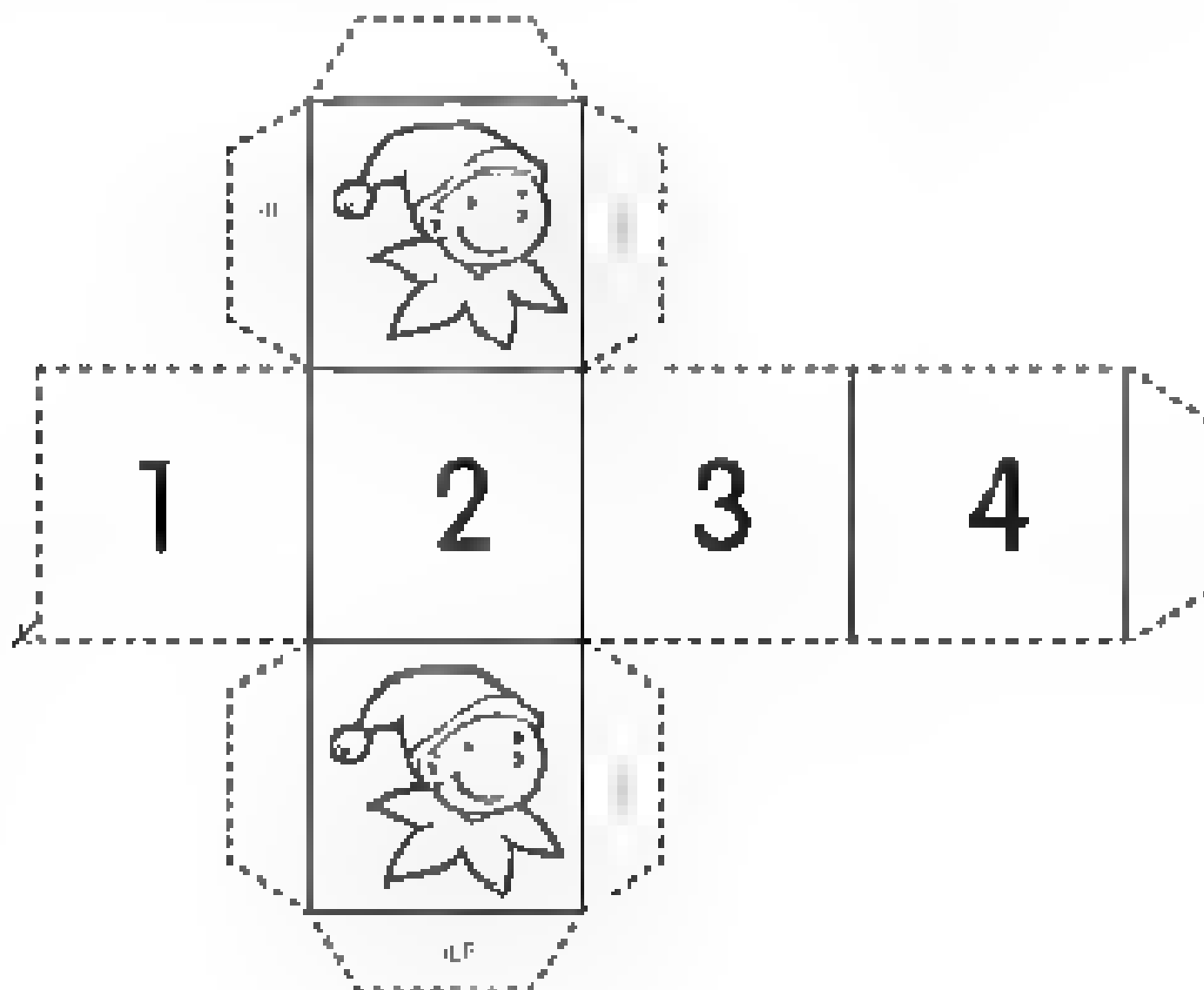
LARANJEIRA

# Trilha dos adjetivos pátrios

## AO EDUCADOR

### Regras do jogo

1. Joga-se o dado para avançar o número de casas.
2. Ao parar na casa, o participante lê o nome do estado brasileiro e informa o adjetivo pátrio referente dele.
3. Se acertar, permanece na casa; se errar, retorna ao ponto anterior ao tirar o dado e joga novamente.
4. Vence o jogo quem primeiro atingir a casa de chegada.



# Trilha dos adjetivos pátrios

SAÍDA	ACRE	ALAGOAS	AMAPÁ	AMAZONAS
				BAHIA
MATO GROSSO	MARANHÃO	GOIÁS	ESPRITO SANTO	CEARÁ
MATO GROSSO DO SUL				
MINAS GERAIS	PARÁ	PARAÍBA	PARANÁ	PERNAMBUCO
				PIAUÍ
RORAIMA	RONDÔNIA	RIO GRANDE DO SUL	RIO GRANDE DO NORTE	RIO DE JANEIRO
SANTA CATARINA				
SÃO PAULO	SERGIPE	TOCANTINS	CHEGADA	



# Dominó dos numerais

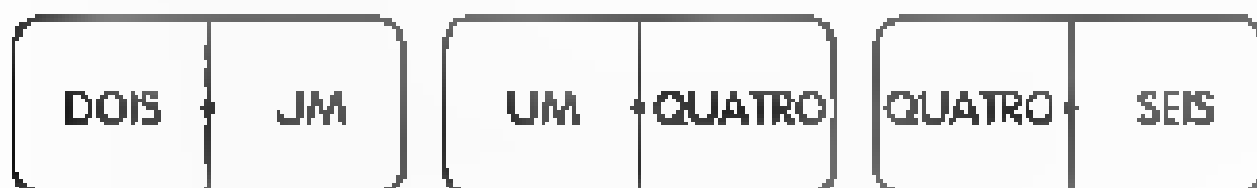
## AO EDUCADOR

Organizar os alunos em grupos para a realização deste jogo.

O ideal é que cada grupo tenha quatro componentes.

A forma de jogar é semelhante à do dominó comum, sendo a diferença de que, neste caso, no lugar de pedras aparecem as palavras por extenso.

O jogo consiste em colocar lado a lado duas peças que tenham o mesmo número expresso. Assim:

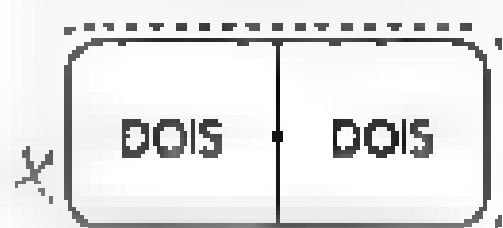
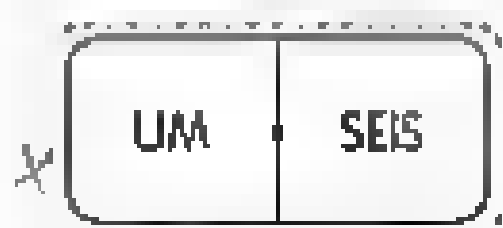
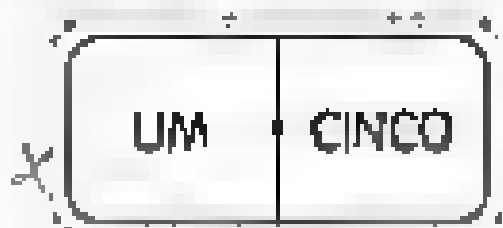
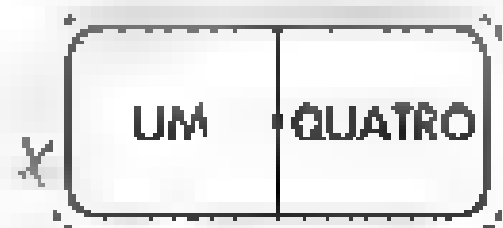
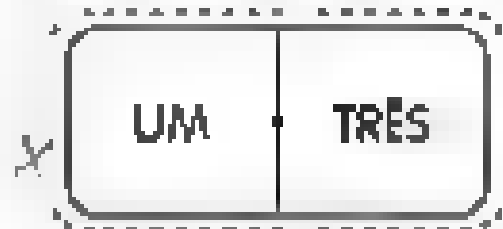
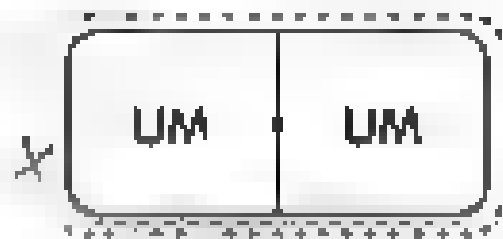
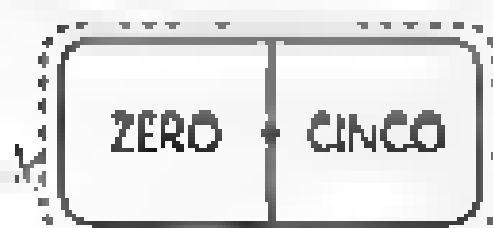
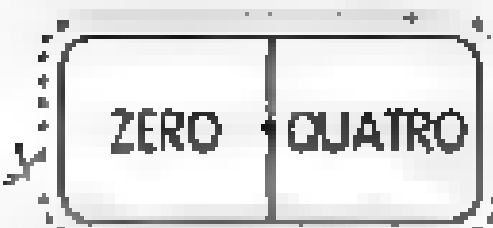
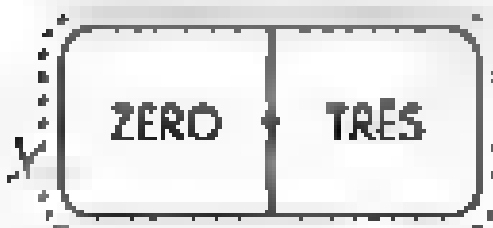


### Regras do jogo

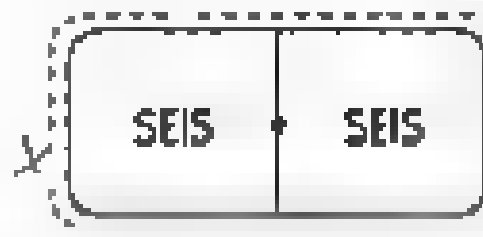
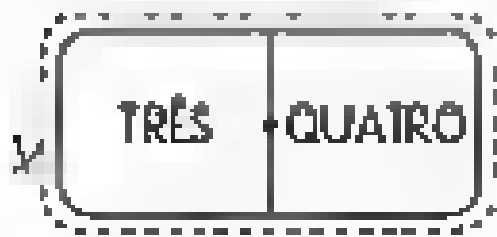
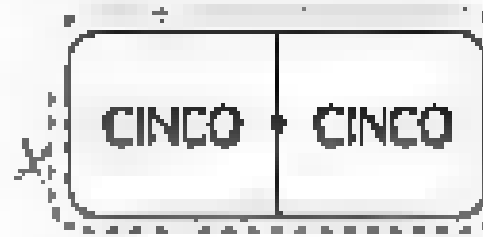
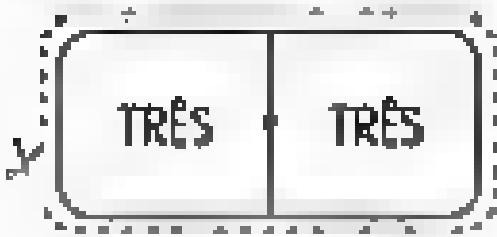
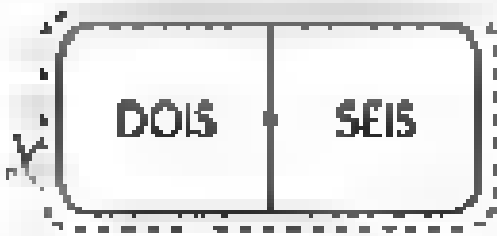
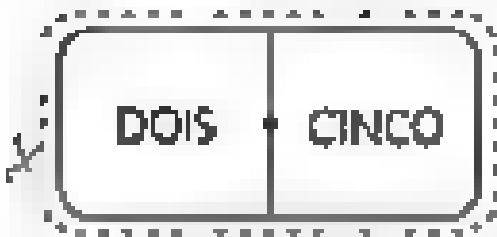
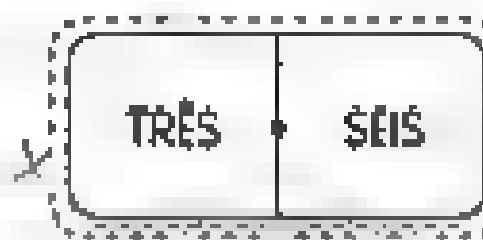
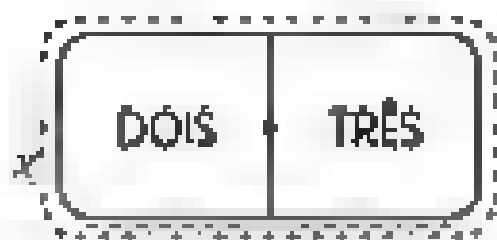
1. O grupo embaralha as peças, deixando-as viradas para baixo.
2. Cada componente escolhe seis peças sem vê-las.
3. O grupo decide a ordem de jogada de cada participante.
4. O primeiro participante coloca sobre a mesa uma peça.
5. O próximo participante deverá colocar uma peça que contenha o mesmo número colocado em uma das extremidades.
6. Caso não tenha a peça, o participante passa a vez para o próximo.
7. Quando o jogo se terminar, aquele que não tiver colocado as peças em jogo, no caso do ímpar (jogo fechado), aquele que tiver menor peças nas mãos.

Nos Bzais, para conservar as peças, orientar os alunos de cada grupo a guardá-las em um envelope, por um ponto de uma única peça (avulso) em cada turno de jogo.

# Dominó dos numerais



# Dominó dos numerais

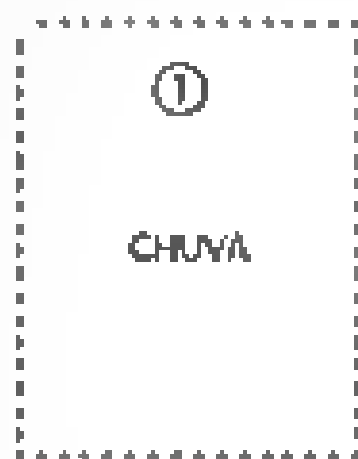
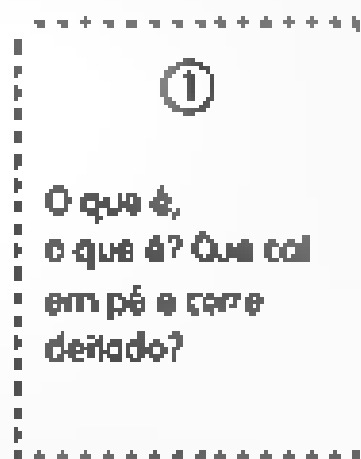


# Jogo da memória: adivinhas

## AO EDUCADOR

Organizar os alunos em grupos, incluindo cinco participantes.

O jogo consiste em encontrar o par correspondente: uma carta com a adivinha e a outra com a resposta. Assim:



### Regras do jogo

1. O grupo decide qual será a ordem de jogada de cada participante.
2. Formam-se dois grupos de cartas viradas para baixo: do lado direito da mesa ficam as cartas de perguntas, e do lado esquerdo, as cartas de respostas.
3. O primeiro participante vira uma carta do monte das cartas de perguntas e lê para os colegas. Todos do grupo conversam e concordam qual é a resposta da adivinha.
4. Em seguida, o mesmo participante vira uma carta do monte de respostas. Se a carta for a que responde a adivinha, fica com elas. Se não for, devolve as cartas à mesa. Ele pega mais uma pergunta para fazer a próxima.
5. O jogo continua até que não haja mais cartas sobre a mesa.
6. Vence o jogo o participante que formar mais pares de cartas.

# Jogo da memória: ad vinhas

1

O que é, o que é?  
Que cai  
em pé e corre  
dando?

1

CHUVA

2

O que é, o que é?  
Que pode  
ser de ferro, de  
cereal ou de  
chocolate?

2

BARRA

3

O que é, o que é?  
Que não  
tem pé e corre;  
tem leite e não  
dormo?

3

RO

4

O que é, o que é?  
Que tem  
coroa, mas  
não é rei, tem  
espinho, mas  
não é flor?

4

ABACAXI

5

O que é, o  
que é? Que  
nasce grande  
e morre  
pequeno?

5

LÁPIS

6

O que é, o  
que é? Que o  
galinhato traz  
na frente e o  
pulga atrás?

6

A SÍLABA  
"GA"

7

O que é, o que é?  
Que tem  
barba e não  
tem queixo; tem  
dente e não tem  
boca?

7

AIHO

8

O que é, o que é?  
Que é céu,  
mas não tem  
estrelas?

8

CÉU DA  
BOCA

# Jogo da memória: adivinhas

8

O que é, o que é?  
Que quanto  
mais cresce,  
menos se vê?

9

ESCUR DÃO

10

O que é, o que é?  
Que quanto  
mais se tira,  
maior fica?

10

BURACO

11

O que é, o  
que é? Que o  
junhal tem  
na frente e  
atrás?

11

A LETRA "U"

12

O que é, o que é?  
Que quanto  
mais se perde,  
mais se tem?

12

SONO

13

O que é, o  
que é? Que  
devemos usar  
sobre o pé?

13

O ACENTO

14

O que é, o que é?  
Que quem  
tem procura,  
quem não tem  
não quer?

14

PULGA

15

O que é, o que é?  
Que som  
ele não tem  
pó. Soma no  
inverno, aparece  
no verão?

15

O TIL

16

O que é, o que é?  
Que come  
pelo lado todo  
e dorme em  
pé?

16

VASSOURA

# Jogo da memória: adivinhas

(17)

O que é, o que é?  
Que não tem cabeça  
nem coboto,  
mas quando envelhece fica  
corado?

(17)

PNEU

(18)

O que é, o que é?  
Que o bambaleiro vive  
dizendo?

(18)

— É FOGO!

(19)

O que é, o que é?  
Que mamãe tem  
dois, filha tem  
um e vovó não  
tem nenhum?

(19)

A LETRA "A"

(20)

O que é, o que é?  
Que acontece todo  
fim de mês?

(20)

COMEÇA  
OUTRO

(21)

O que é, o que é?  
Que tem no  
final do filme?

(21)

A LETRA "E"

(22)

O que é, o que é?  
Que tem oito letras e  
trando quatro  
ainda ficam  
oito?

(22)

BISCOITO

(23)

O que é, o que é?  
Que nunca  
passa e está  
sempre na  
frente?

(23)

O FUTURO

(24)

O que é, o que é?  
Que tem asas mas não  
voad, tem bico  
mas não é  
ave?

(24)

BLUE

# Jogo da memória: adivinhas

(25)

O que é, o  
que é? Que  
mais pesa no  
mundo?

(25)

A BALANÇA

(26)

O que é, o que  
é? Que é meu,  
mas meus  
amigos usam  
mais do  
que eu?

(26)

MEU NOME

(27)

O que é, o que  
é? Que está no  
meio da rua,  
no fim do mar  
e no meio da  
cara?

(27)

A LETRA "R"

(28)

O que é, o  
que é? Que se  
passa diante  
do Sol não faz  
sombra?

(28)

VENTO

(29)

O que é, o que  
é? Que é zero  
deus para o  
alto?

(29)

— QUE  
CINTO  
MANEIRO!

(30)

O que é, o que  
é? Que o zebra  
disse para o  
mosquito?

(30)

— VOCÊ  
ESTÁ NA  
MINHA LISTA  
NEGRA!

(31)

O que é, o  
que é? Que o  
nadador faz  
para bater o  
recorde?

(31)

NADA

(32)

O que é, o que  
é? Que tem  
raiz, mas não  
é planta, tem  
esmoia, mas  
não é unha?

(32)

DENTE



# Jogo da memória: adivinhas

(31)

O que é, o que é?  
Que pode  
ser verde, mas  
não é planta,  
fala, mas não  
é gente?

(31)

PAPAGAIO

(32)

O que é, o que é?  
Que mesmo  
certada lica  
do mesmo  
lomonho?

(32)

BARALHO

(33)

O que é, o que é?  
Que tem  
cabeça, mas  
não sabe pensar  
e se lica da  
cabeça quente  
pega fogo?

(33)

FÓSFORO

(34)

O que é, o que é?  
Que é feito  
para comer,  
mas ninguém  
come?

(34)

GARFO,  
COLHER

(35)

O que é, o que é?  
Que a  
formiga tem  
maior que o  
vaca?

(35)

O NOME

(36)

O que é, o que é?  
Que eu não  
tenho, todos  
têm dois e  
você tem um?

(36)

A LETRA "O"

(37)

O que é, o que é?  
Que anda  
com os pés na  
cabeça?

(37)

PIOLHO

(38)

O que é, o que é?  
Que lica molhada  
quando está  
seca?

(38)

TOALHA

# Acróstico

O acróstico é um tipo de poema feito com as letras iniciais das palavras.

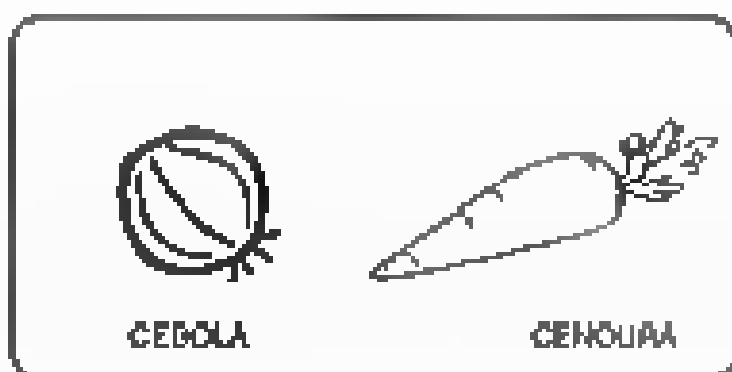
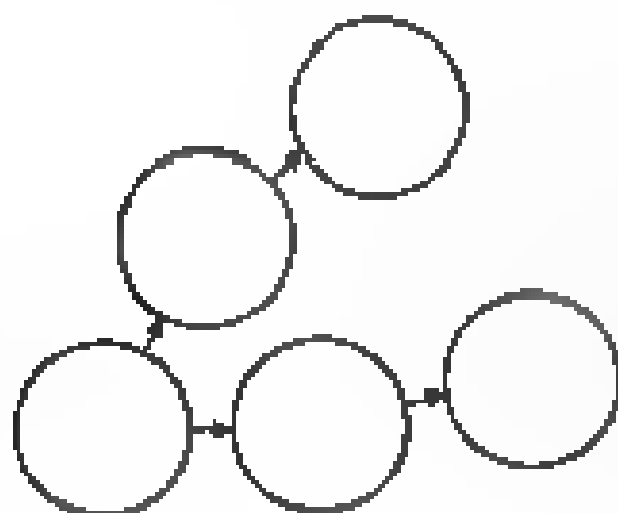
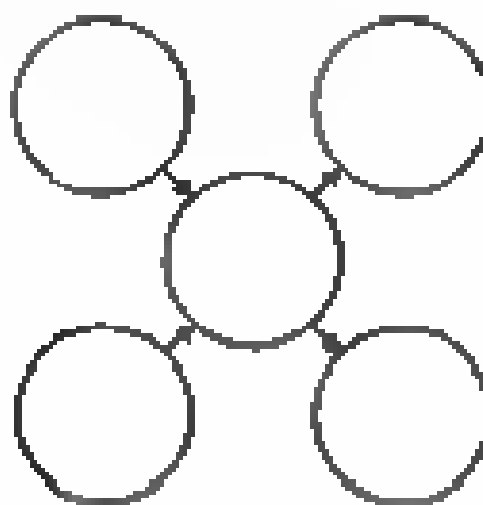
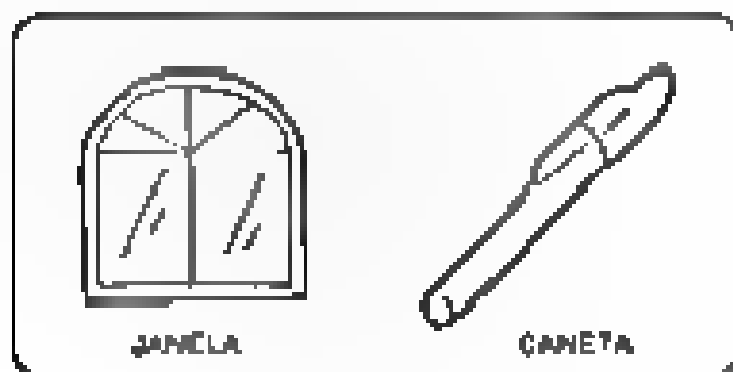
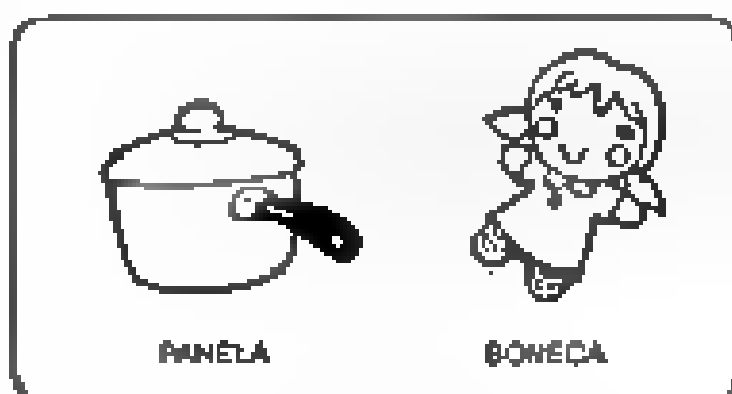
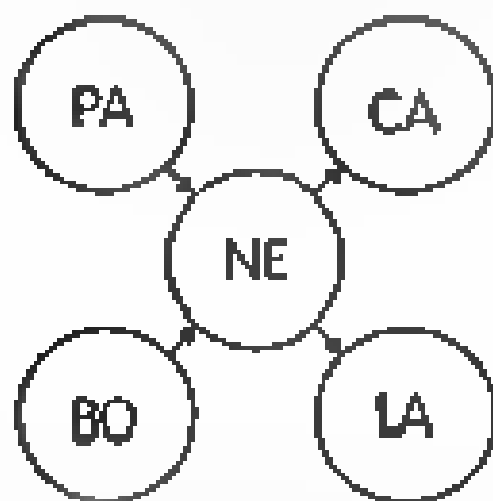


Escolha uma palavra e faça um acróstico. Pode ser o seu nome, o nome de um parente, de um amigo ou de quem você quiser.

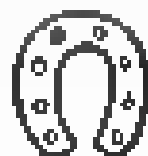
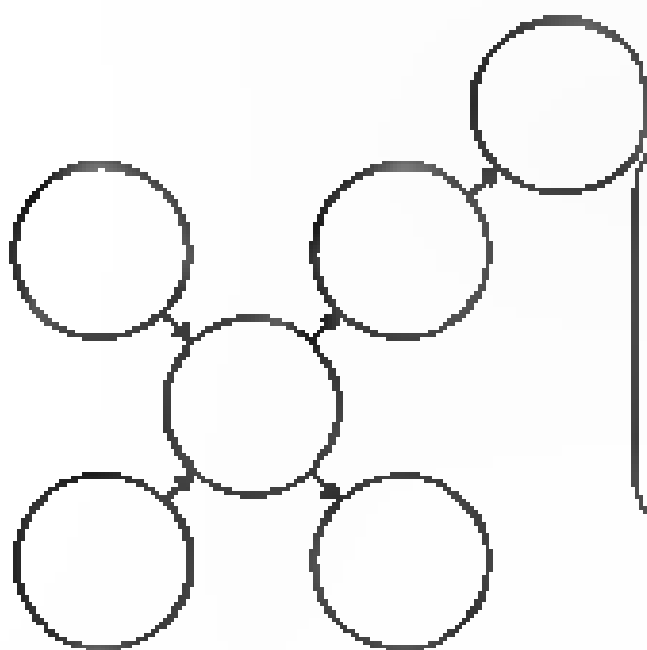
Área reservada para a criação do acróstico.

# Jogo da separação silábica

Separe as sílabas e distribua-as nos círculos, conforme o modelo.



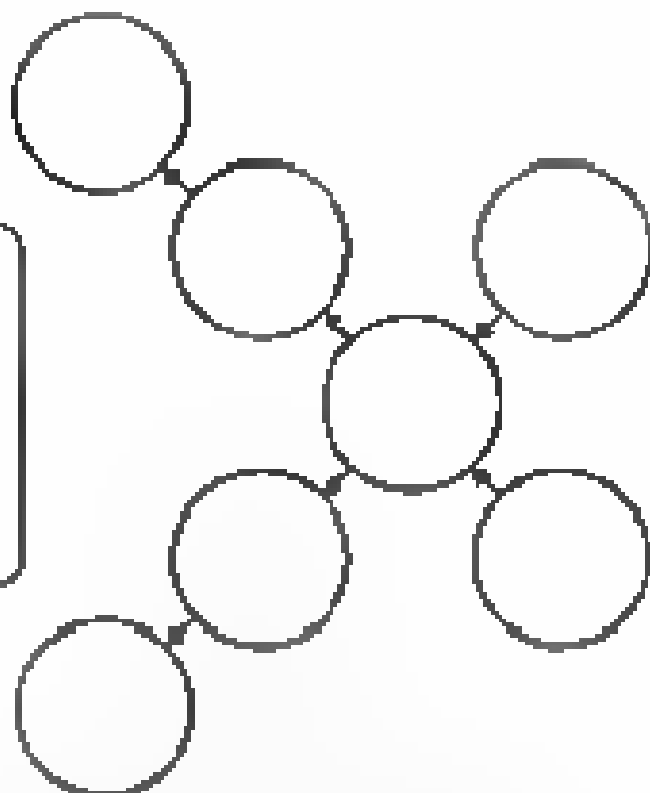
# Jogo da separação silábica



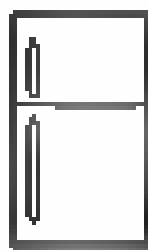
FERRADURA



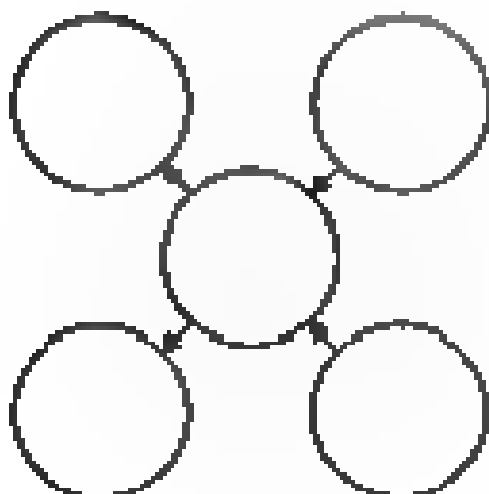
GARRAFA



MAMADEIRA



GELADEIRA

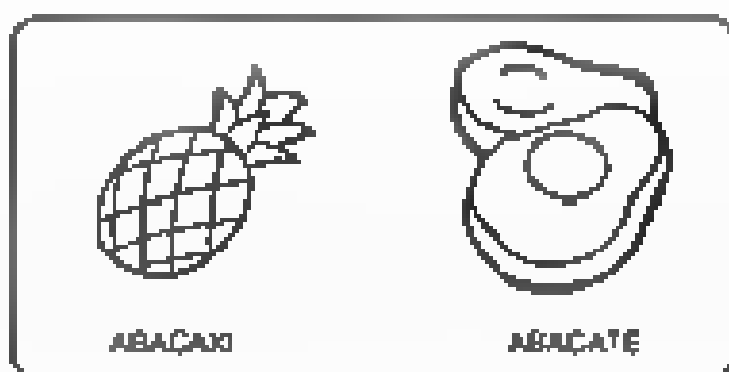
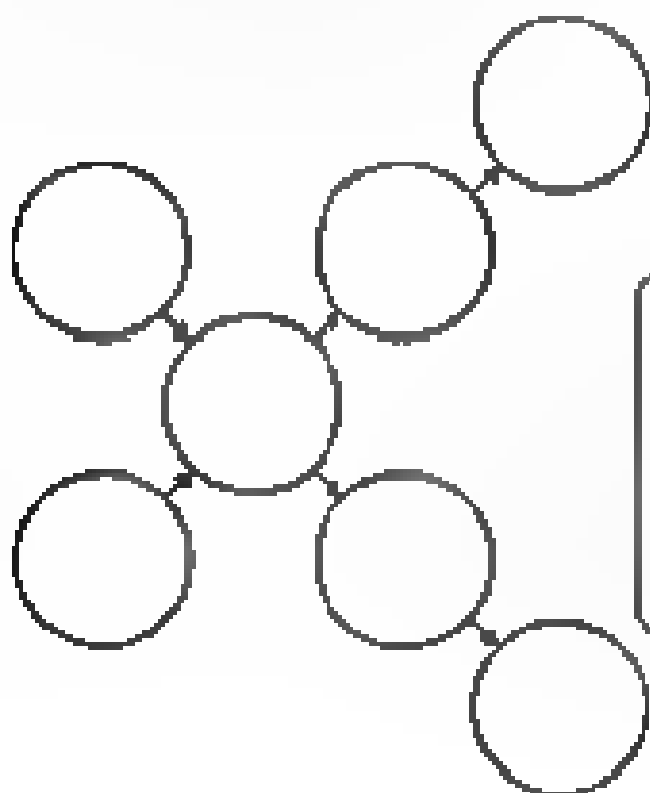
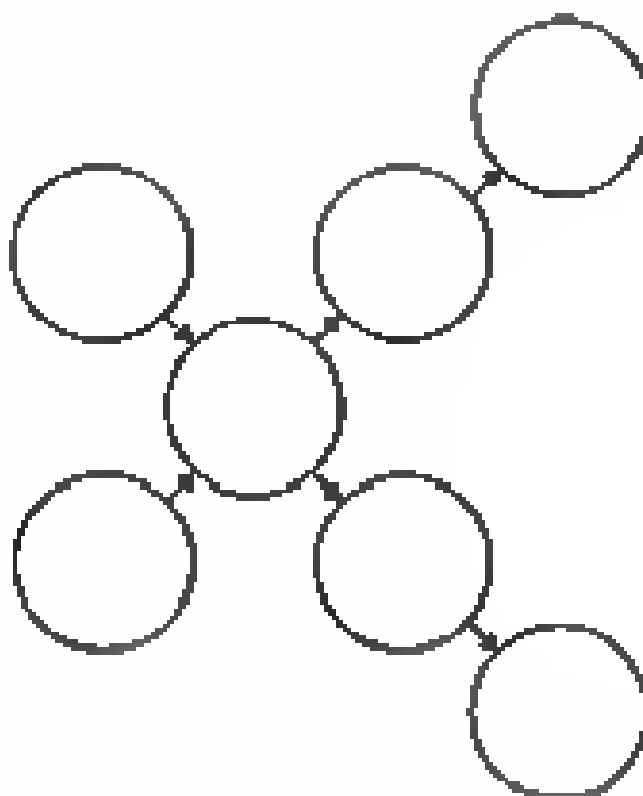
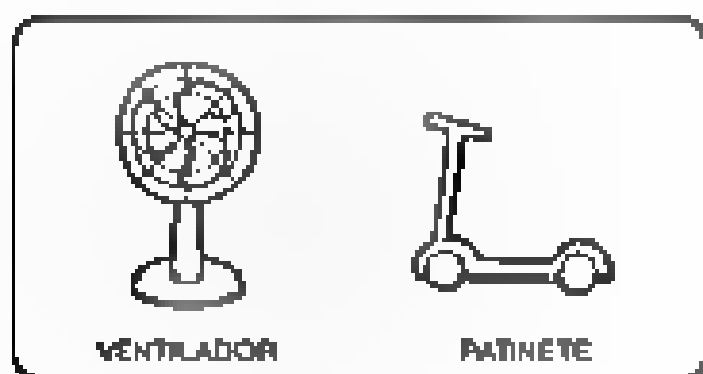
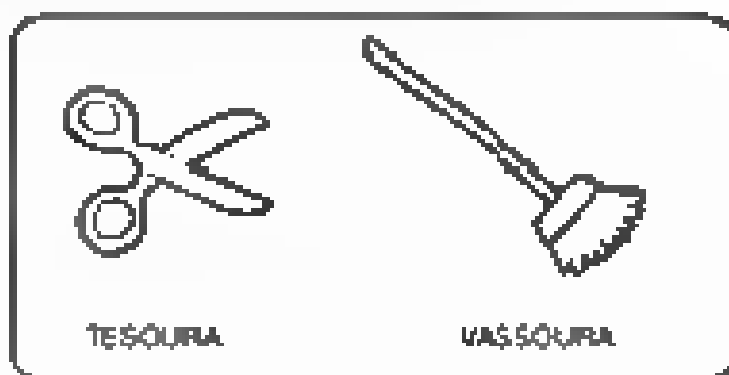
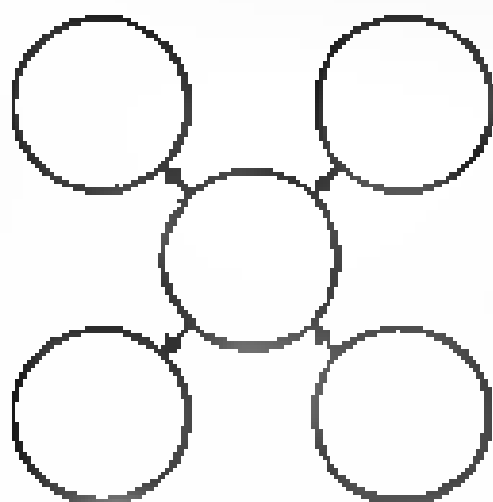


GIRAFÁ

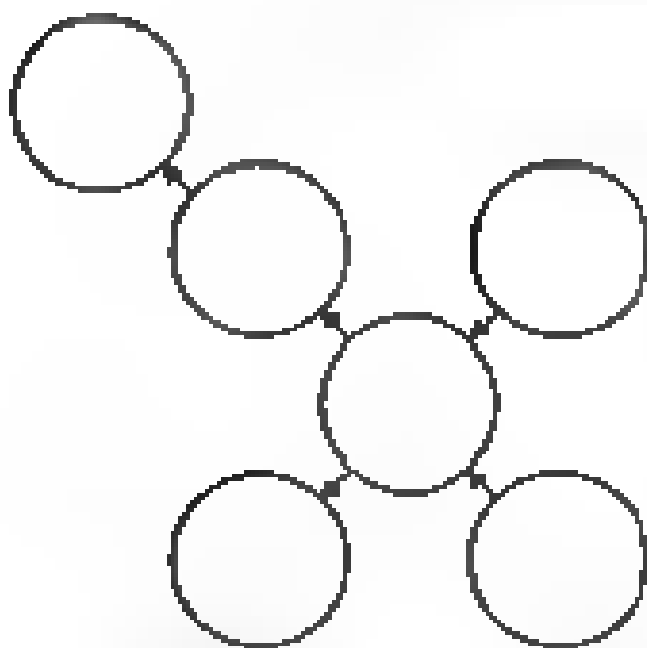


ARARA

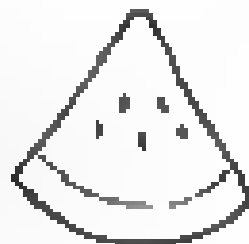
# Jogo da separação silábica



# Jogo da separação silábica



BACIA



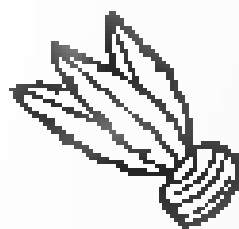
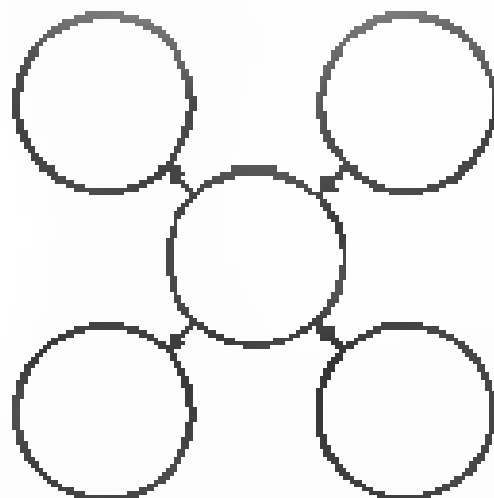
MELAÇÃO



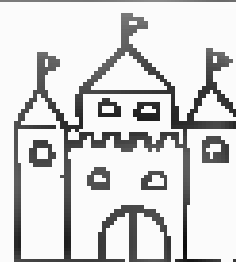
MANEIRA



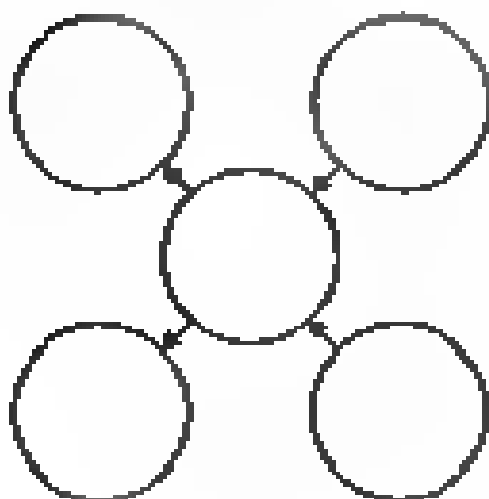
Fogueira



PETEÇA



CASTELO



# Lembra o quê?: substantivos

## AO EDUCADOR

Para jogar, os alunos deverão encontrar os pares da mesma imagem que os para da memória.

CÃO



OSSO



GALINHA



MILHO



LEITE



SOL



CÃO



OSSO



VACA

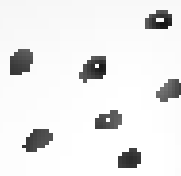


PRAIÁ

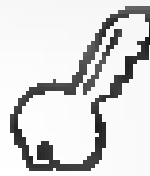
## Lembra o quê?: substantivos



SOMBREINHA



CHUVA



CHAVE



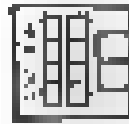
FECHADURA



MÃO



NOITE



ESCOLA



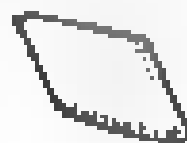
PNEU



LUVAS



LUA



CADERNO



CARRO



## Lembra o quê?: substantivos



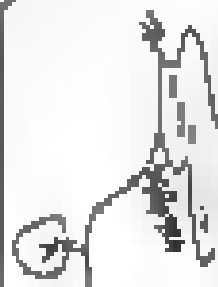
PÃO



MANTEIGA



PEIXE



ÁGUA



PANELA



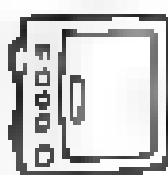
FEIJÃO



MÃE



CAPACETE



FOGÃO



ARROZ



FILHO



MOTOCICLETA

## Lembra o quê?: substantivos



ESCOVA



CREME  
DENTAL



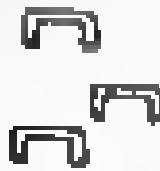
GARFO



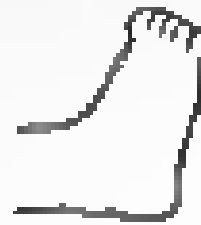
FACA



BORRACHA



GRAMPO



PÉ



BOCA



LÁPIS



GRAMPEADOR



SAPATO

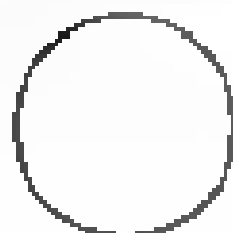


BATOM

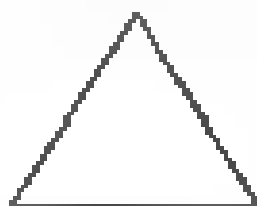
# Trilha geométrica

## AO EDUCADOR

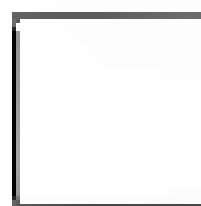
Provimento: leve os alunos a identificar e se familiarizar com as seguintes figuras geométricas:



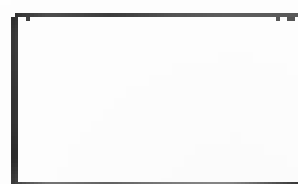
CÍRCULO



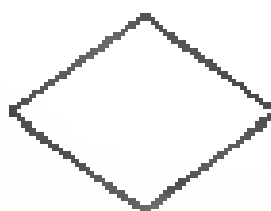
TRIÂNGULO



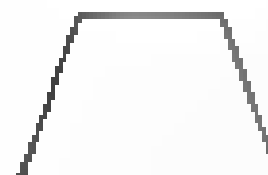
QUADRADO



RETÂNGULO



LOSANGO

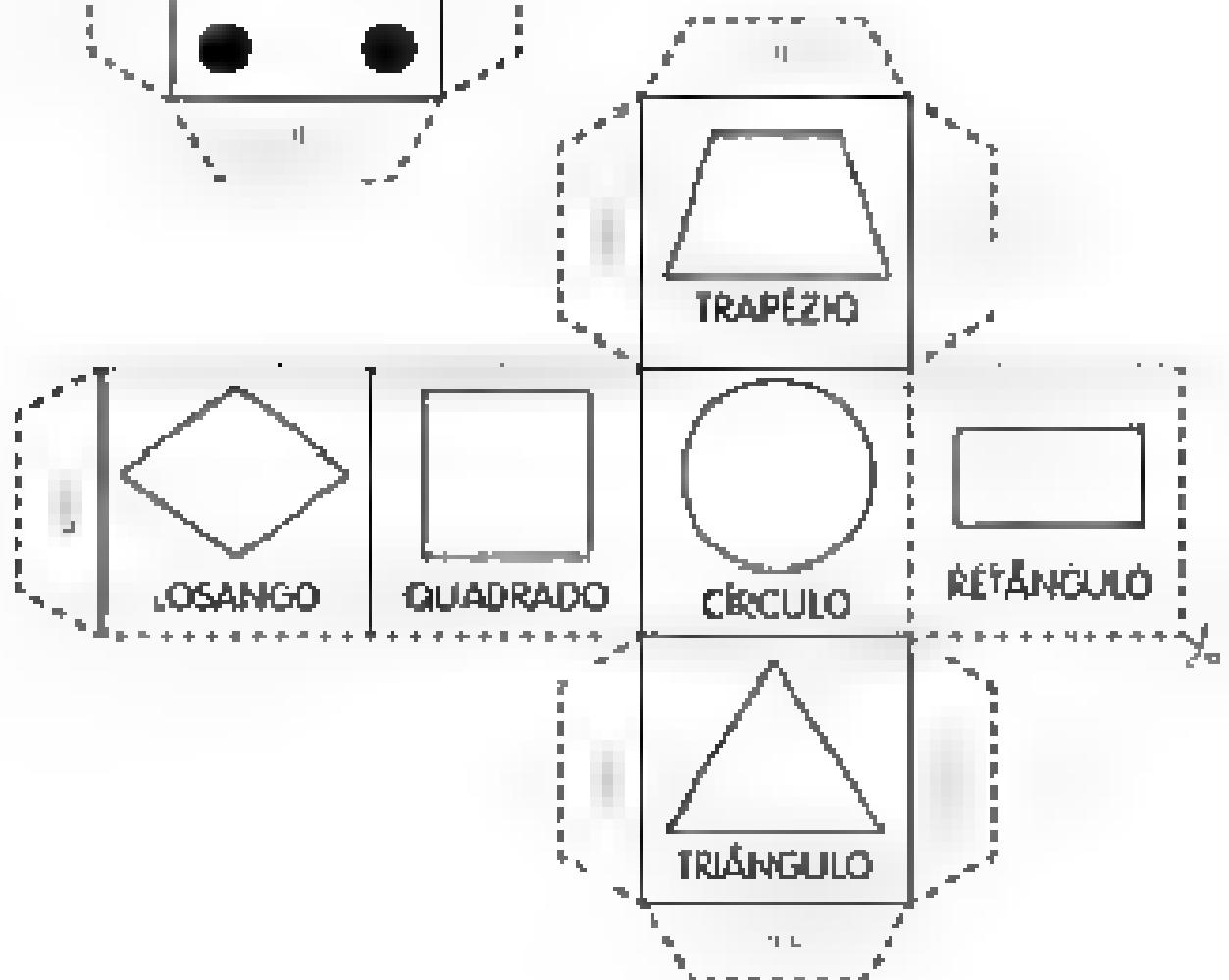
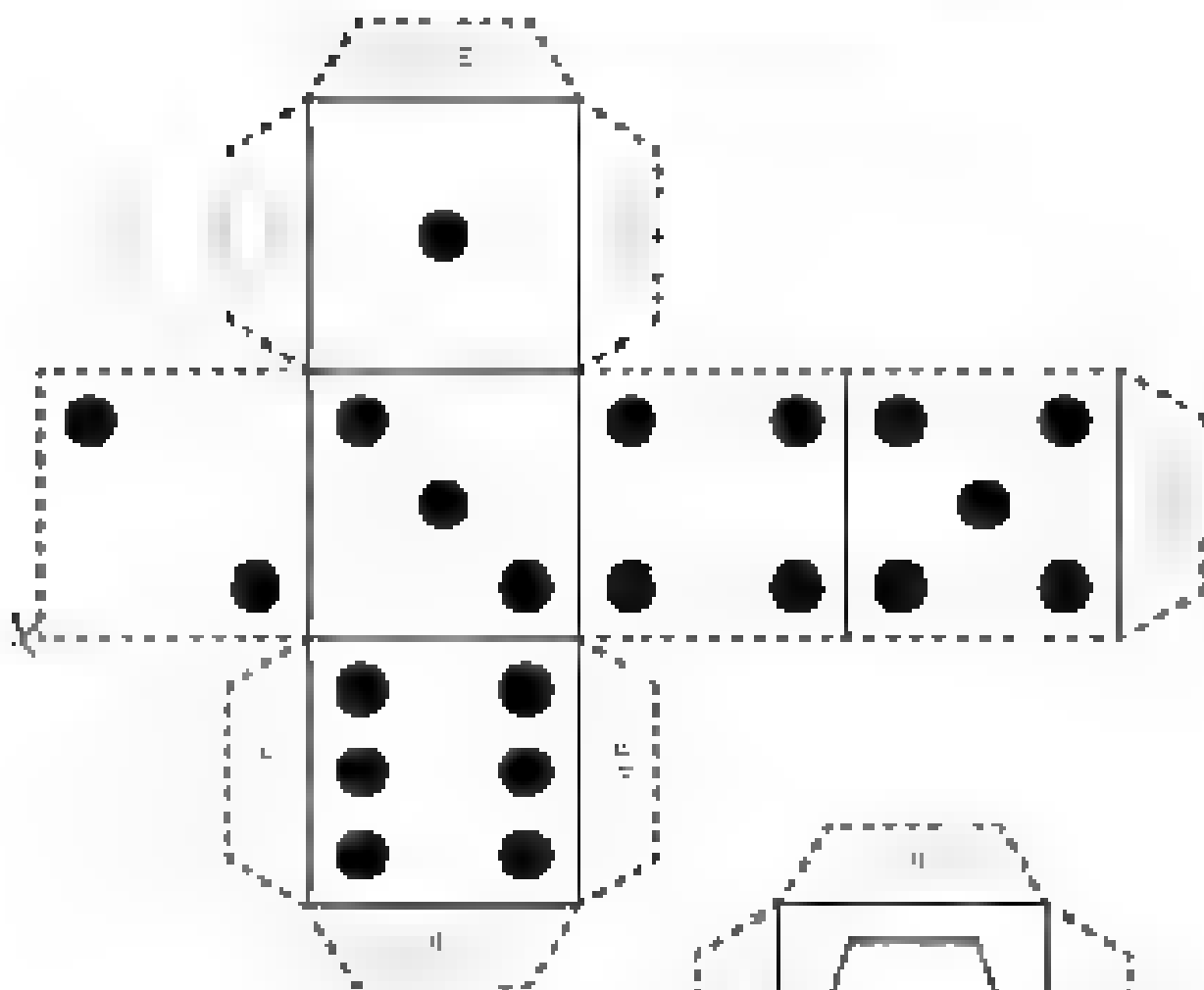


TRAPÉZIO

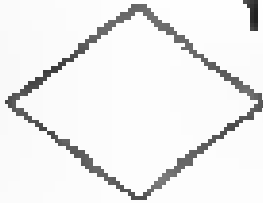
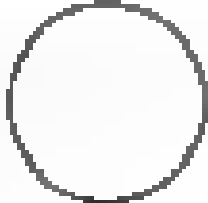
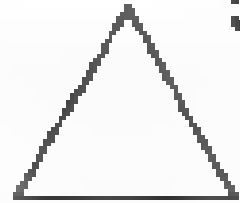

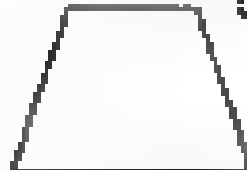


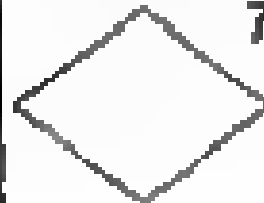

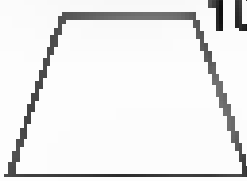

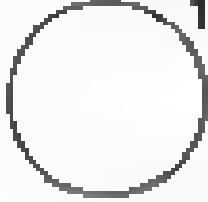
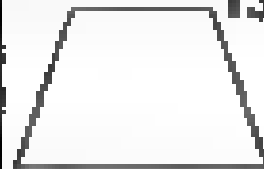


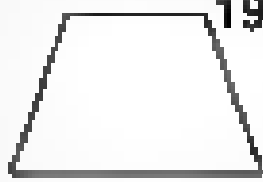
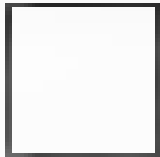

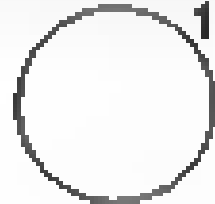
### Regras do jogo

1. Descrever a ordem de jogada de cada participante.
2. O primeiro participante lança o dado numérico, avança o número de casas indicado e observa a figura geométrica presente na casa em que parou.
3. Em seguida, lança o dado geométrico, que deve selecionar a mesma figura geométrica que aparecer na casa em que o marcador está parado.
4. Se o participante não acertar, ele pode tentar novamente (duas tentativas por rodada). Se errar na segunda tentativa, volta duas casas.
5. Fim do jogo: o primeiro participante que atingir a área de chegada.

# Trilha geométrica



# Trilha geométrica

1 2 3 4	 <b>1</b>	 <b>2</b>	 <b>3</b>	 <b>4</b>
				 <b>5</b>
 <b>9</b>				 <b>8</b>
 <b>7</b>				 <b>6</b>
 <b>10</b>				
 <b>11</b>				 <b>12</b>
 <b>13</b>				 <b>14</b>
				 <b>15</b>
1 2 3 4 5	 <b>19</b>	 <b>18</b>	 <b>17</b>	 <b>16</b>

# Trilha da multiplicação

1. Chame dois colegas para jogar

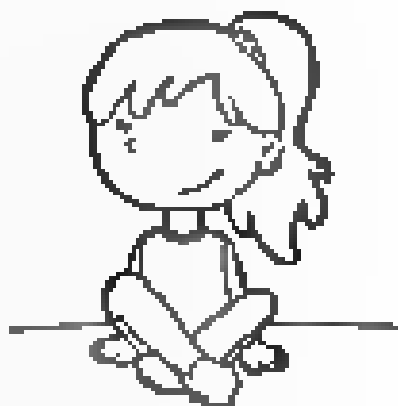
				Saida
⑤ $3 \times 9$	④ $6 \times 6$	③ $5 \times 9$	② $4 \times 8$	① $3 \times 7$
⑥ Avance para a casa 8.	2. Cada um joga o dado e avança o número de casas sorteado.			
⑦ $4 \times 7$	⑧ $5 \times 7$	⑨ $6 \times 5$	⑩ $3 \times 8$	⑪ $4 \times 9$
3. Ao chegar à casa sorteada, o participante deve resolver a operação proposta.				⑫ Volte para a casa 9.
⑬ $7 \times 8$	⑭ $9 \times 9$	⑮ $3 \times 6$	⑯ $6 \times 7$	⑰ $5 \times 8$
⑱ Avance para a casa 20.	4. Se errar, terá de voltar 2 casas			
⑲ $8 \times 8$	⑳ $8 \times 6$	㉑ $9 \times 8$	㉒ $7 \times 7$	Chegada

# Procurando os números

## AO EDUCADOR

Desafiar os alunos a encontrar números que compõem esta tabela que somados na vertical ou na horizontal, o resultado seja 20.

Reproduzir a tabela abaixo e mostrar aos alunos como a soma dos algarismos é sempre 20, tanto na vertical como na horizontal.



Observação: O aluno não poderá repetir nenhum algarismo.

6	3	11
9	10	1
5	7	8

É a diferentes possíveis dados de resposta para cada cartela.

## Procurando os números

	2	

1

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

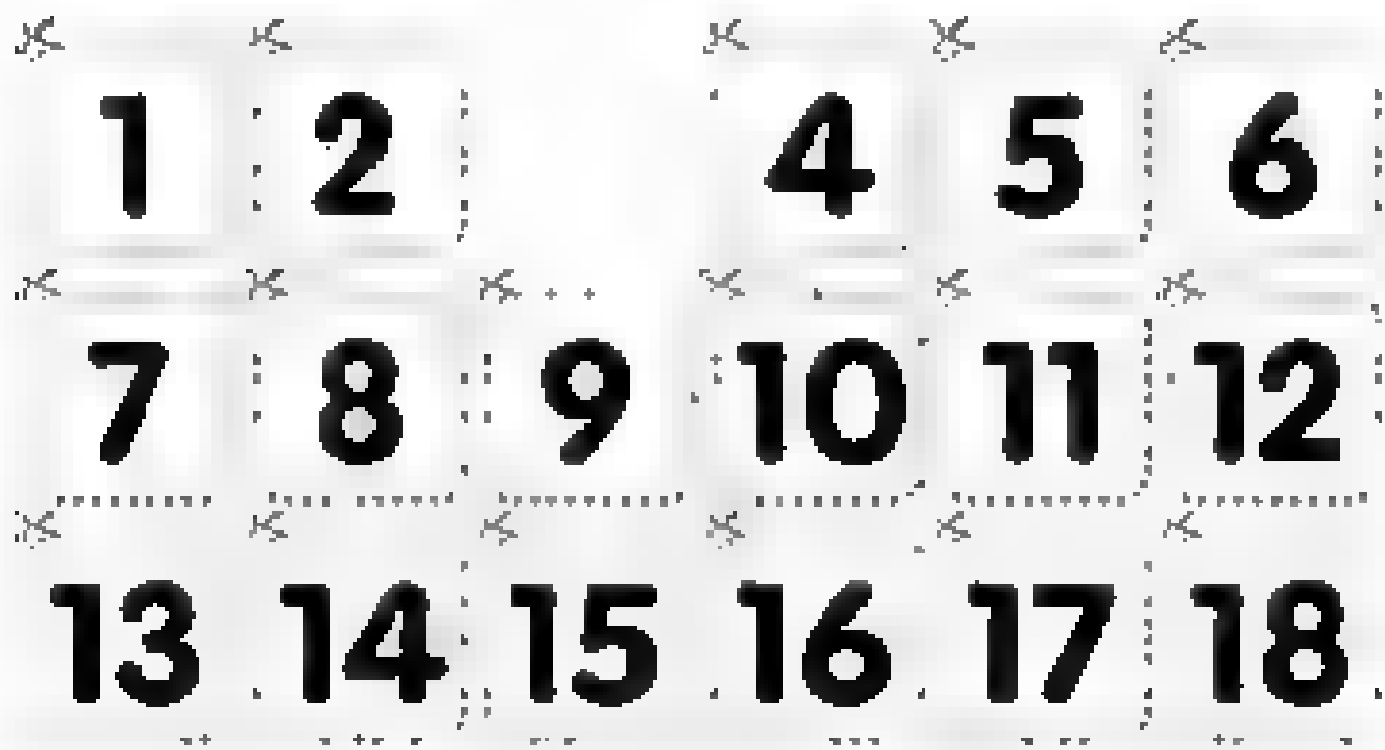
18

\*\*\*



## Procurando os números

	3	



## Procurando os números

	4	

1

2

3

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

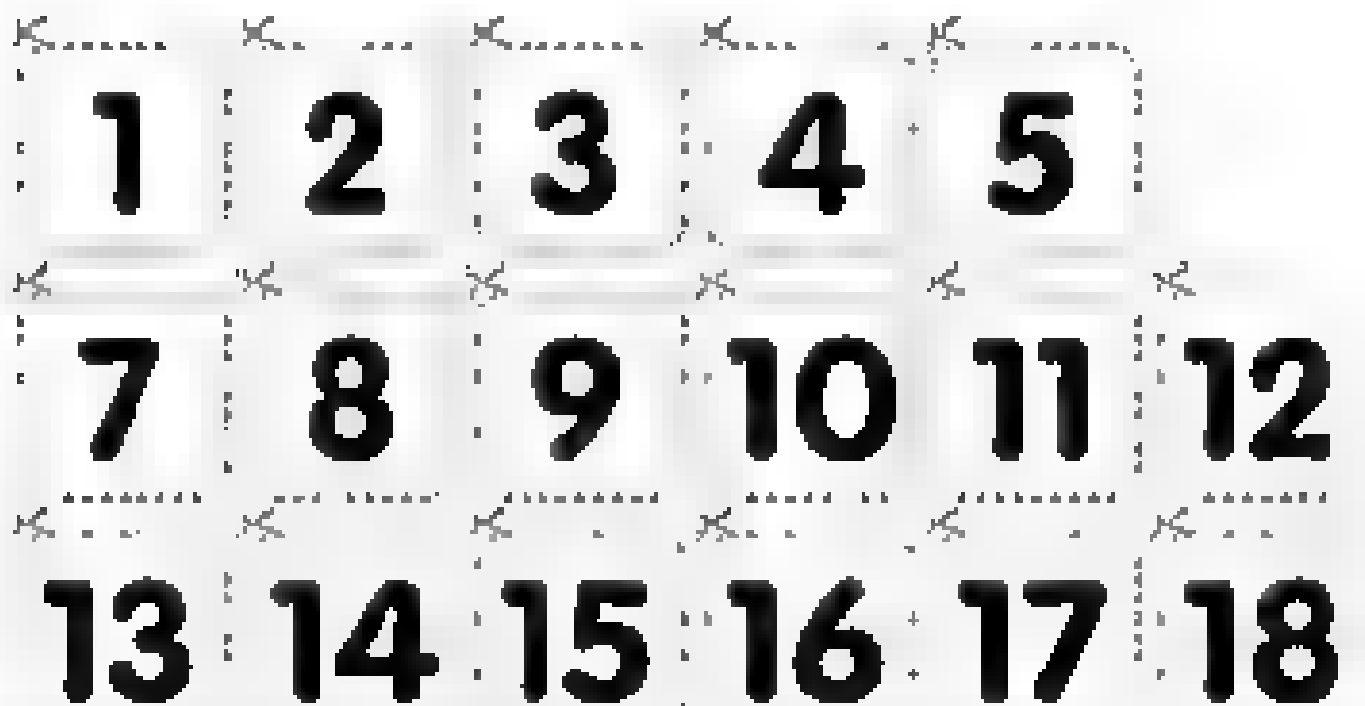
16

17

18

## Procurando os números

	6	



## Procurando os números

	7	

1	2	3	4	5	6
	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18

## Procurando os números

	9	

1

2

3

4

5

6

7

8

10

11

12

13

14

15

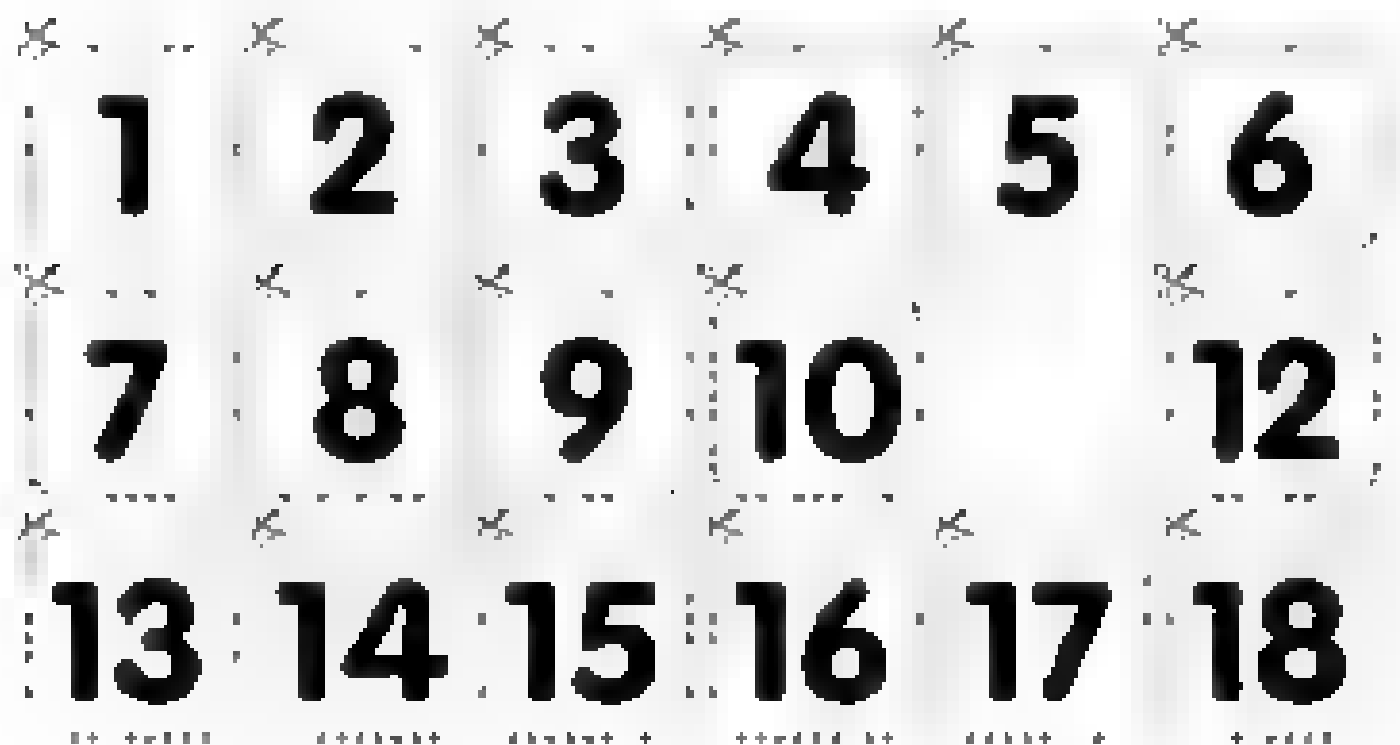
16

17

18

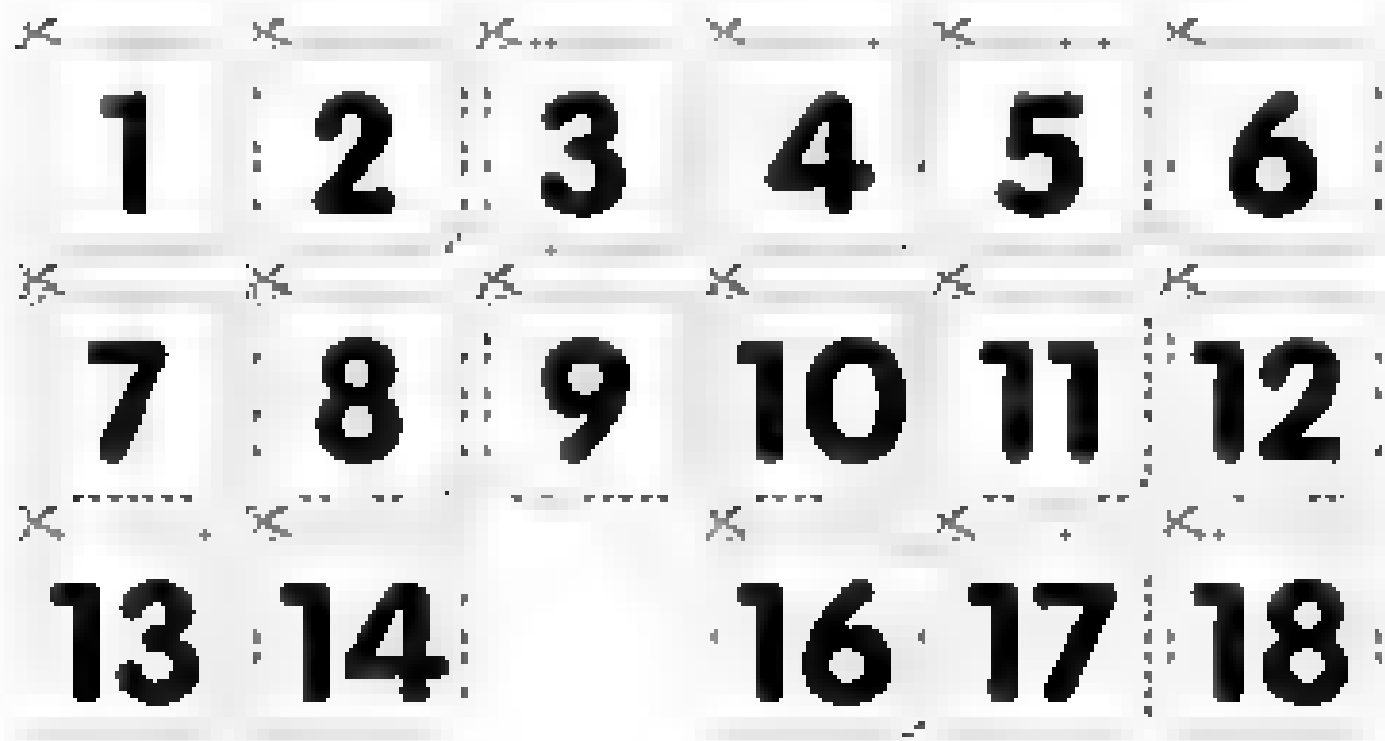
## Procurando os números

	11	



## Procurando os números

	15	



# Batalha das cores

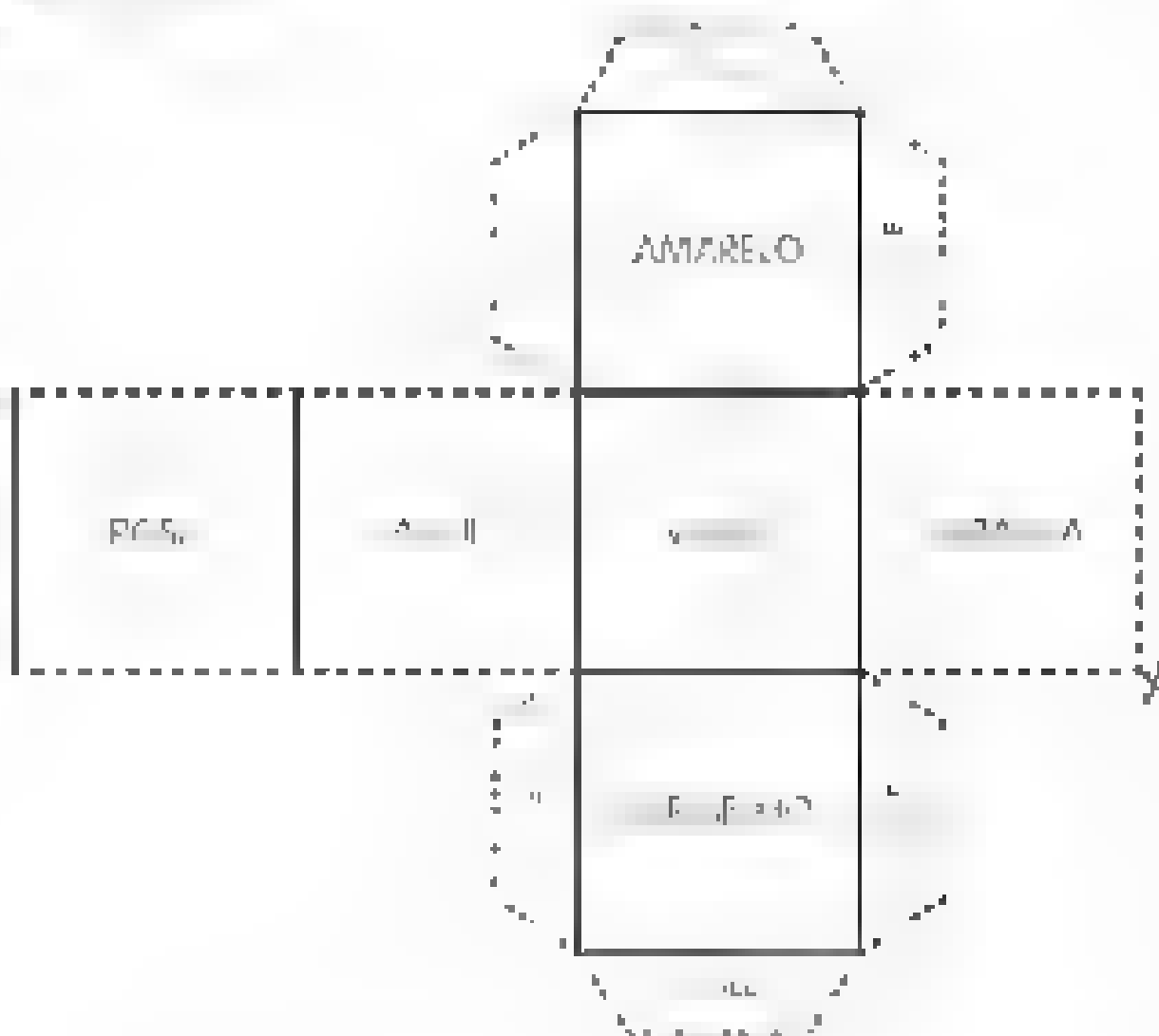
## AO EDUCADOR

Organizar os alunos em duplas para jogar.

Orientá-los a jogar o dado nas cores, não antes de montá-lo.

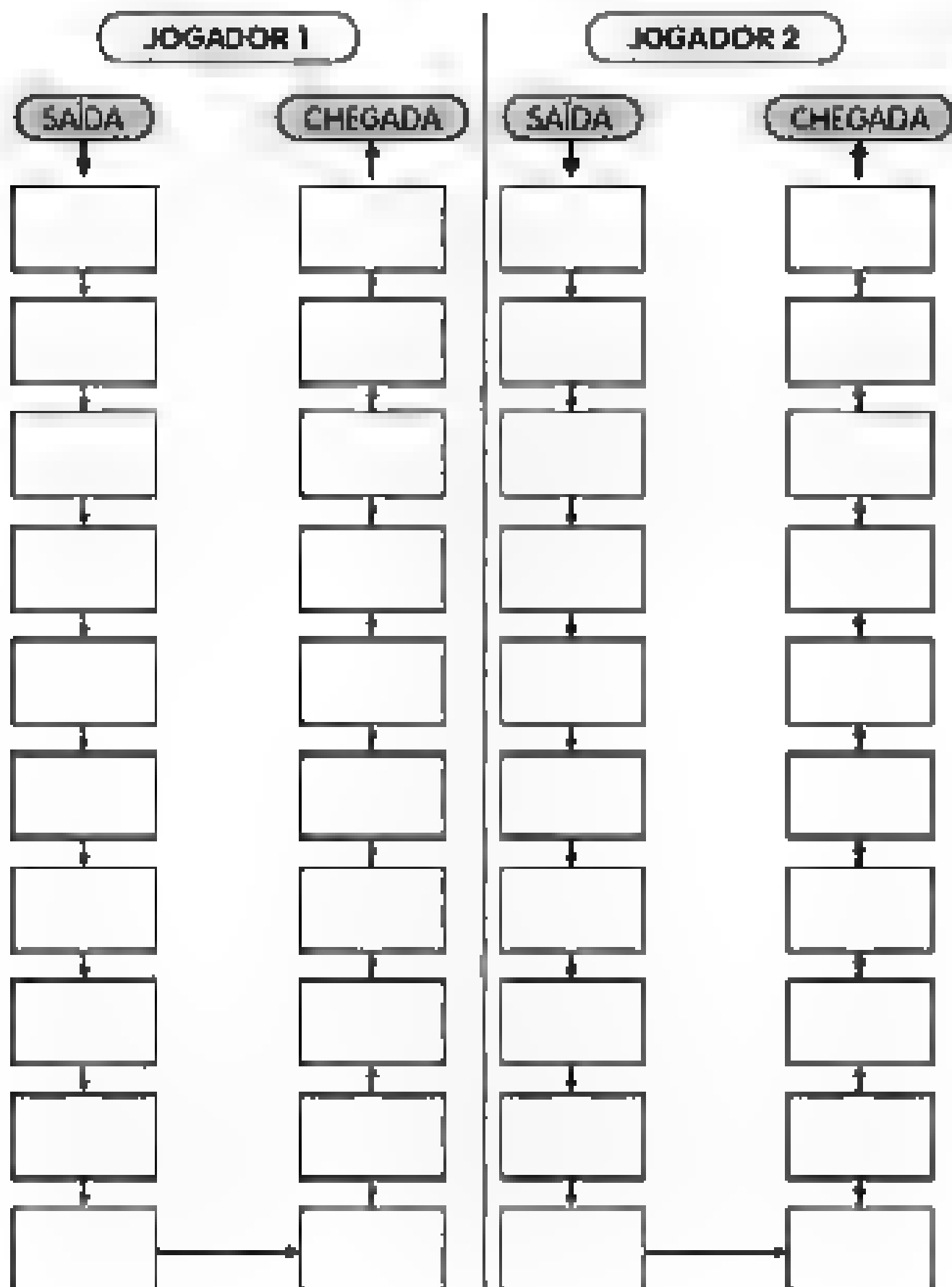
Em seguida, em sua vez, cada participante lança o dado e pinta o primeiro quadrinho com a mesma cor sortida. Depois, passa a vez.

No próximo rodada, o aluno só poderá pintar o próximo quadrinho se a cor sortida for diferente da cor do quadrinho anterior e assim sucessivamente. O vencedor é a dupla que primeiro completar a tabela de 3x3 vencedora.





# Batalha das cores



# Bingo dos números pares

## AO EDUCADOR

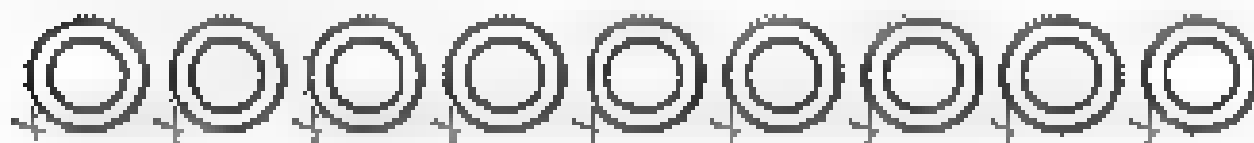
Distribuir a cartola abaixo aos alunos e solicitar que a preencham com 8 números pares no intervalo de 2 ao 100. Não se podem repetir números na cartola.

Depois, sortear aleatoriamente os números. O primeiro aluno que tiver todos os números sorteados é o vencedor.

Preparar várias cartolas.

## Bingo dos números pares


Montar uma pista de corrida:



# Bingo dos números ímpares

## AO EDUCADOR

Distribua a cartela abaixo por alunos e entregue a cada um que o professor tem com 10 números ímpares de diverso do 1 ao 99. Não se podem repetir números na cartela.

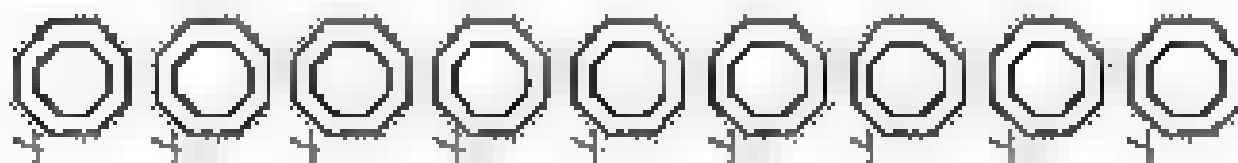
Depois, sorteie aleatoriamente os números. O primeiro aluno que tiver todos os números sorteados é o vencedor.

Preparar várias cartelas

## Bingo dos números ímpares

X

Marcatoreiras para a cartela



# Baralho do par ou ímpar

## AO EDUCADOR

Organizar os alunos em trios para a realização desta atividade.

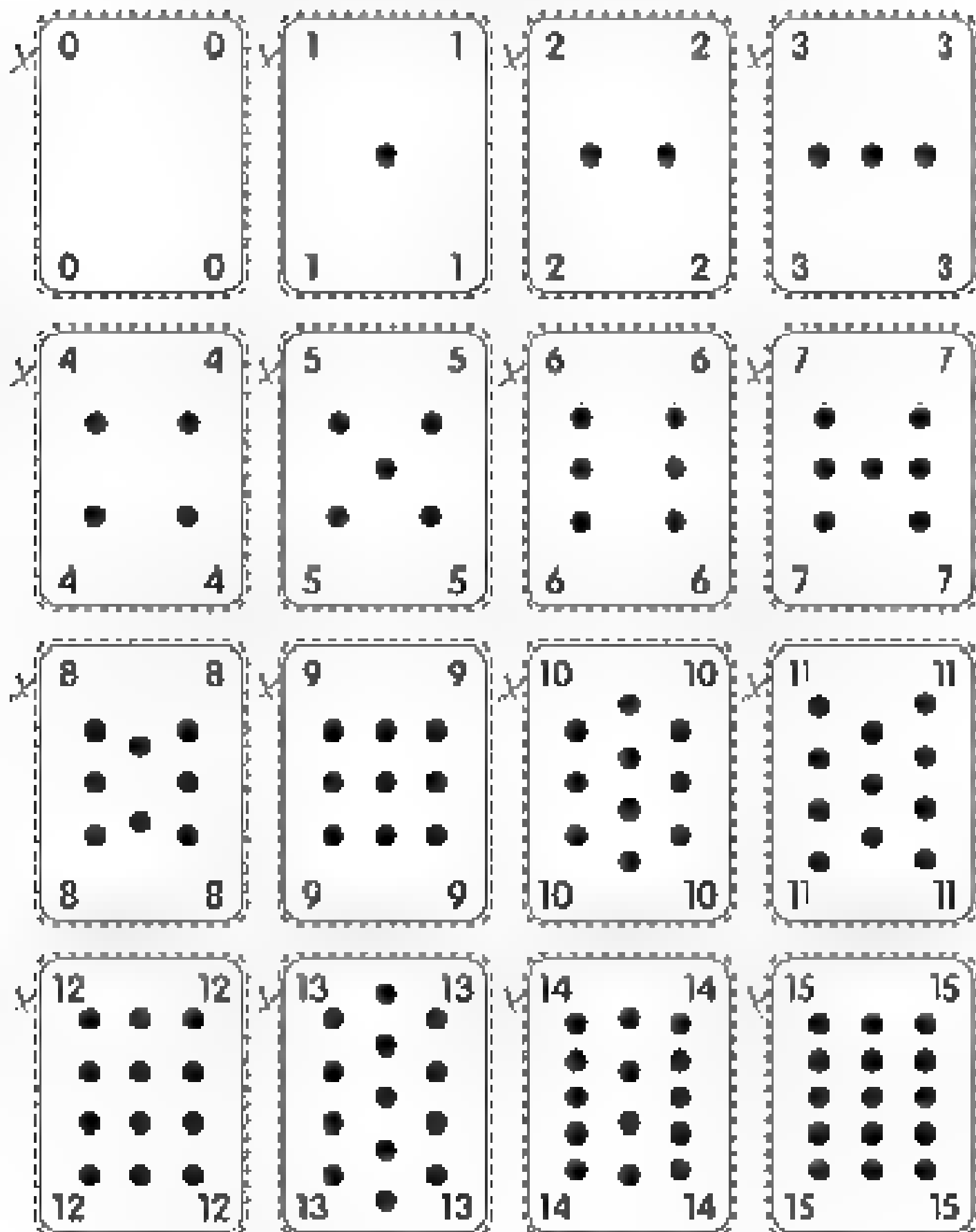
O objetivo do jogo consiste em identificar pares de cartas que, quando somadas, resultam em um número par ou ímpar, conforme estabelecido.

Antes de começar a partida, os alunos deverão decidir se a partida será para obtenção de números “pares” ou de números “ímpares”.

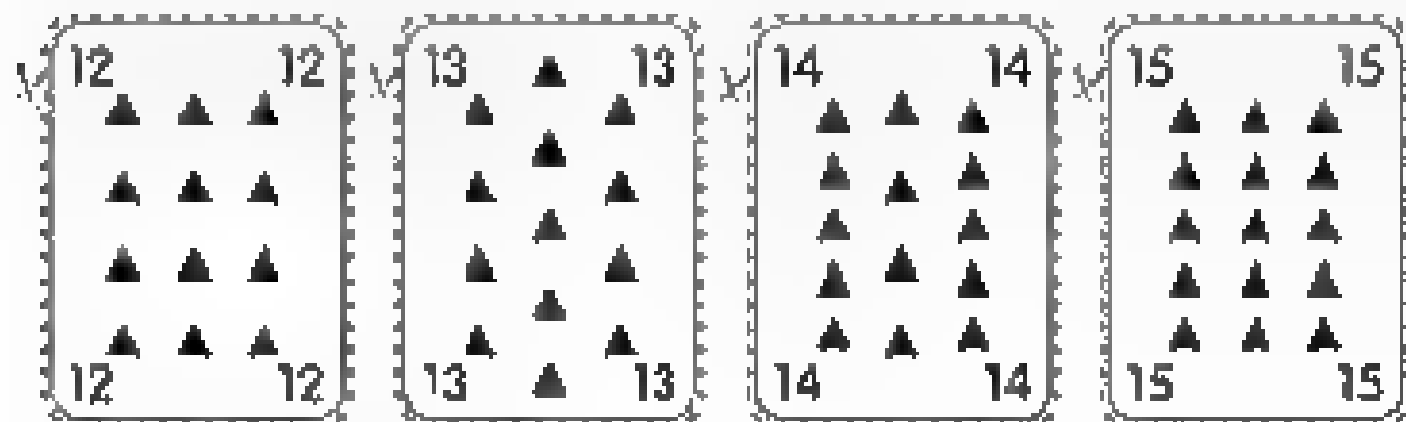
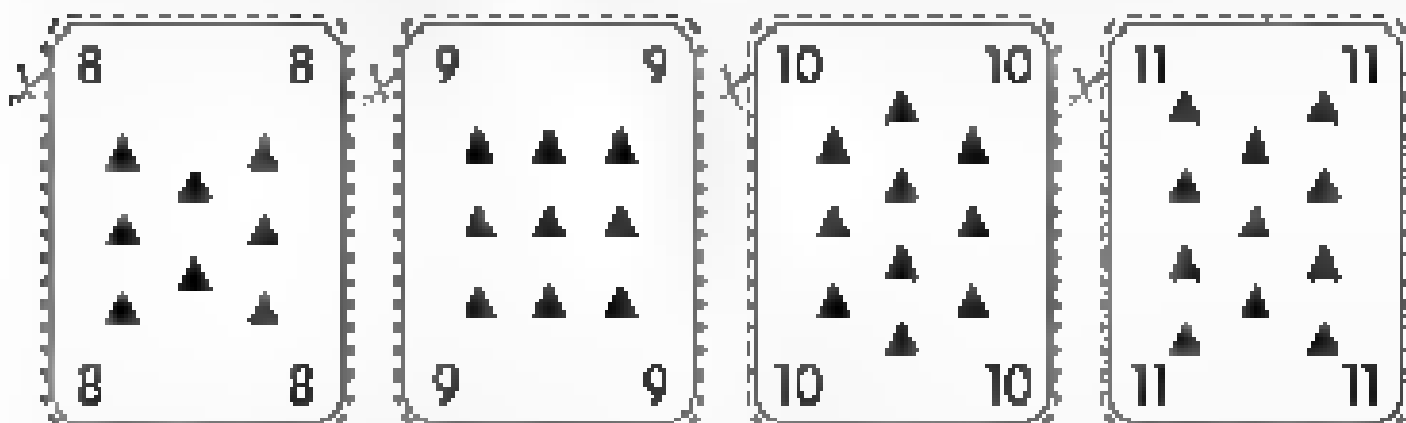
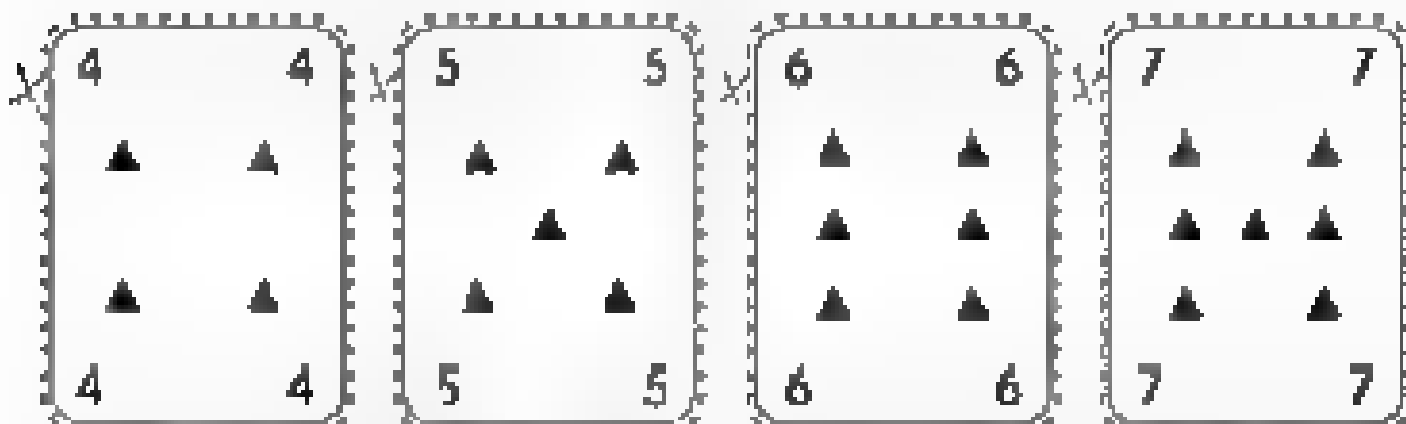
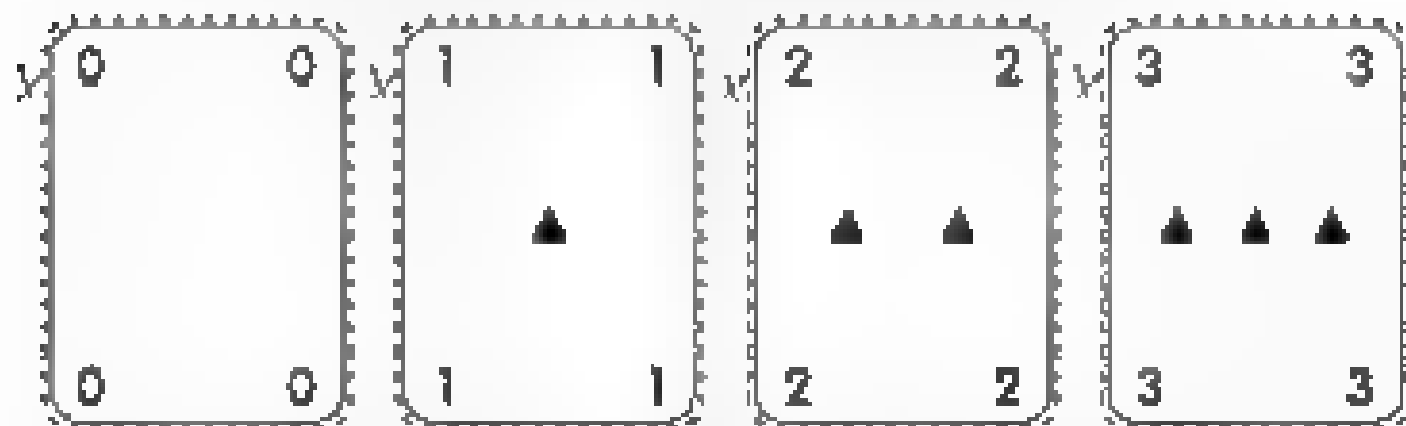
### Regras do jogo

1. O grupo decide a ordem de jogada de cada participante e se a partida é referente a números pares ou ímpares.
2. Cada participante recebe quatro cartas. As demais cartas ficam em um monte com a parte escrita virada para baixo.
3. Cada um observa se a soma de duas de suas cartas resultam em um número par ou ímpar, conforme ficou estabelecido antes do início da partida.
4. Os participantes vão guardando os pares de cartas para contagem no final da partida, mantendo em mãos apenas as cartas que ainda não formaram par.
5. O primeiro participante compra uma carta no monte que deseja e decide se quer ficar com ela (para formar par) ou descartá-la. A cada jogada, os participantes precisam comprar e também descartar uma carta.
6. Ao descartar, a carta deverá formar outro monte com a face escrita virada para cima.
7. O próximo participante decide de qual dos montes quer comprar a carta.
8. O jogo continua até que não haja mais cartas.
9. O vencedor será aquele que conseguiu formar o maior número de pares ao longo do jogo.

## Baralho do par ou ímpar



# Baralho do par ou ímpar



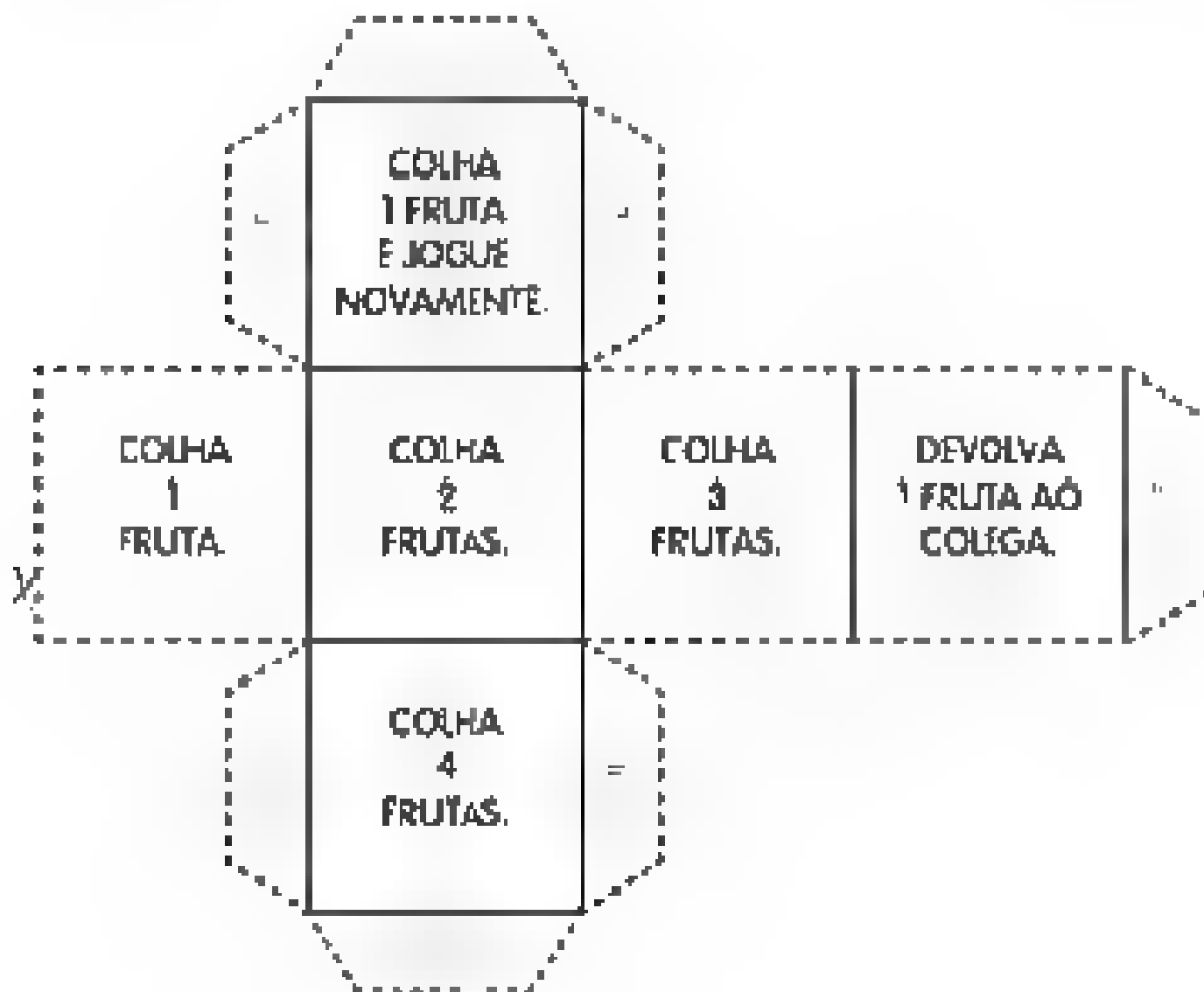
# Colhendo frutas

## AO EDUCADOR

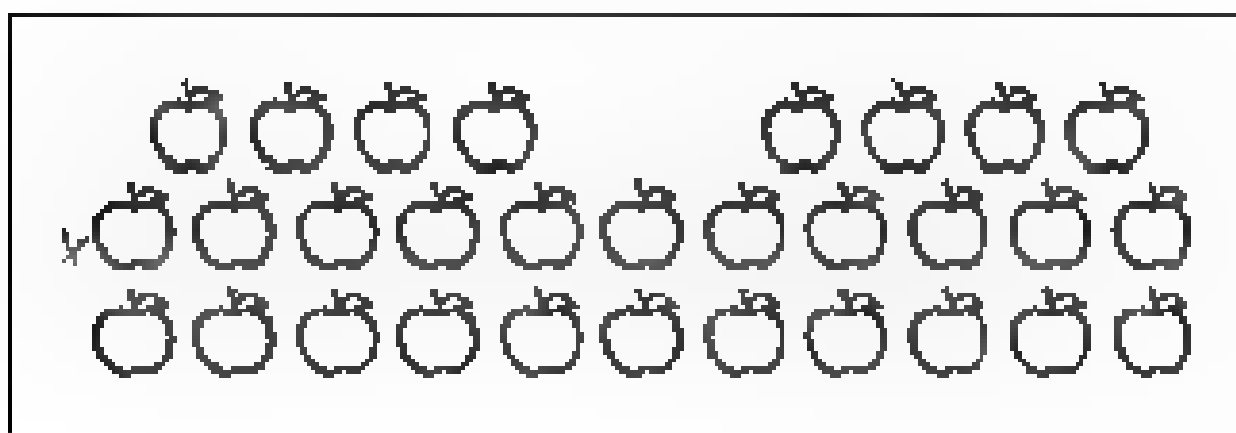
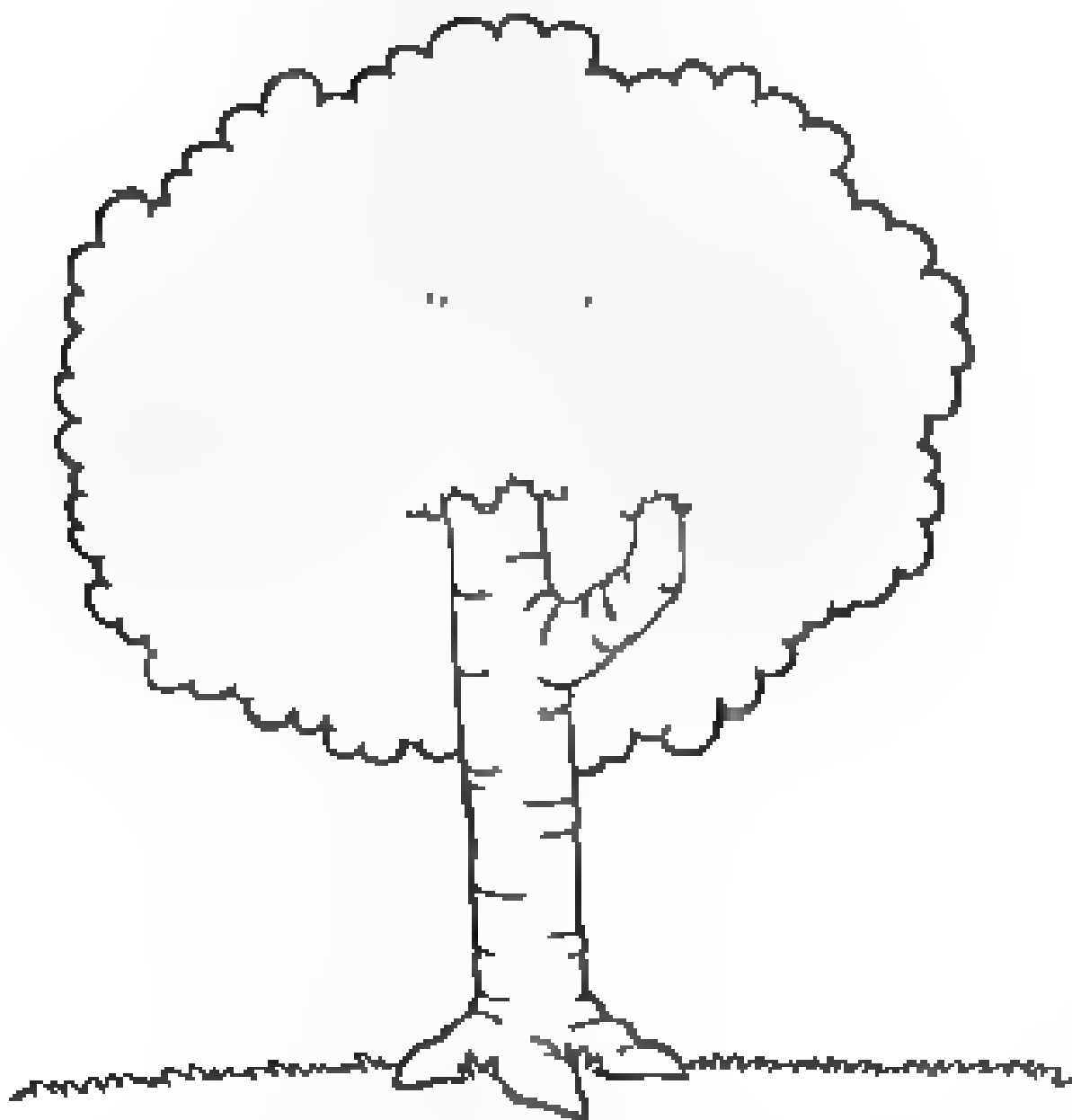
Força que os alunos conheçam um colega para brincar.

### Regras do jogo

1. Cada participante escolhe a árvore com a qual deseja brincar e coloca sobre ela todas as frutas. São 30 frutas em cada árvore.
2. O primeiro participante joga o dado e observa o número sortido. A seguir, colhe o mesmo número de frutas na árvore da colega.
3. Quem colher primeiro todas as frutas da árvore da colega será o vencedor.

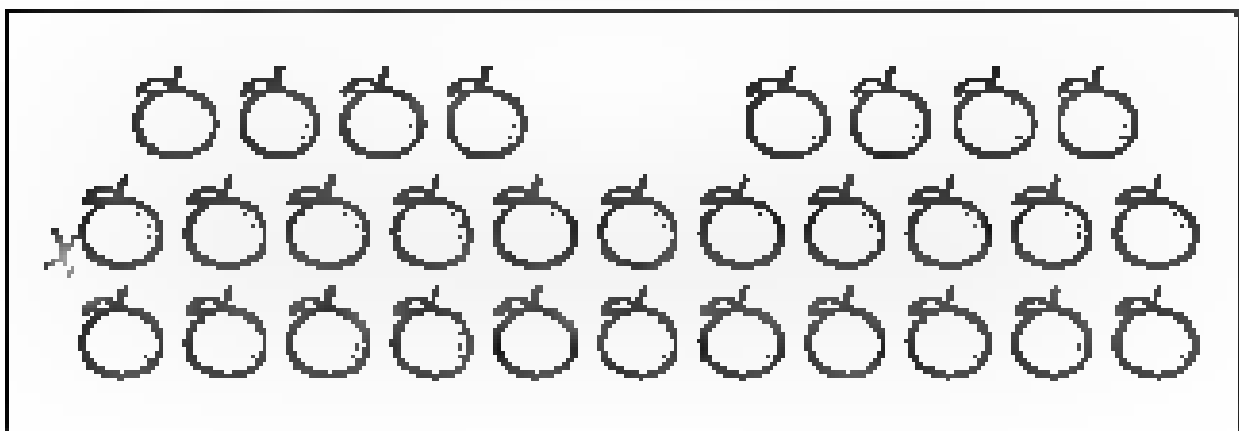
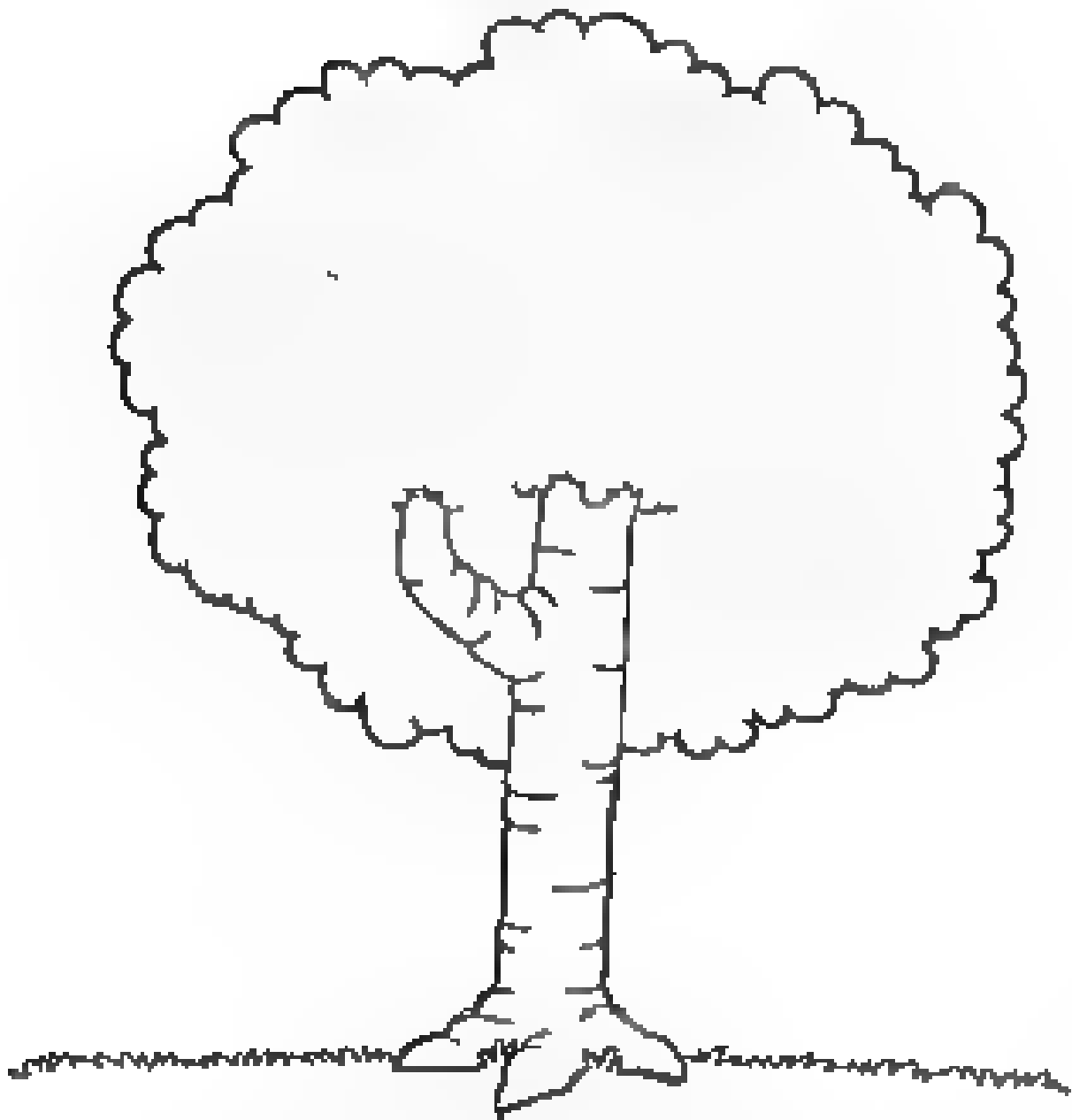


# Colhendo frutas





# Colhendo frutas


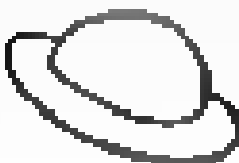








# Quadrados mágicos

Complete os quadrados, desenhando estes elementos na cartela.

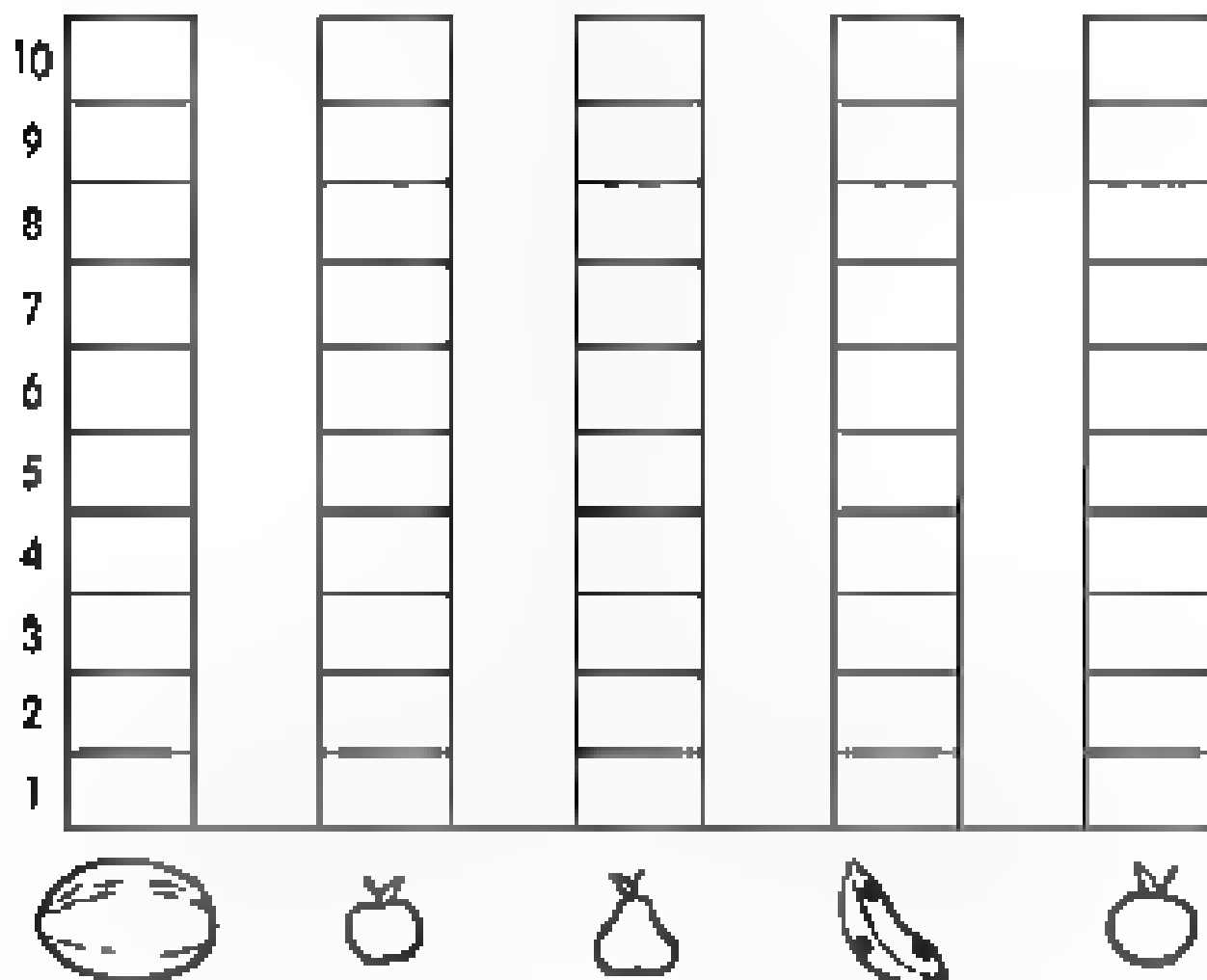


Não vale repetir elemento lado a lado na horizontal nem na vertical.

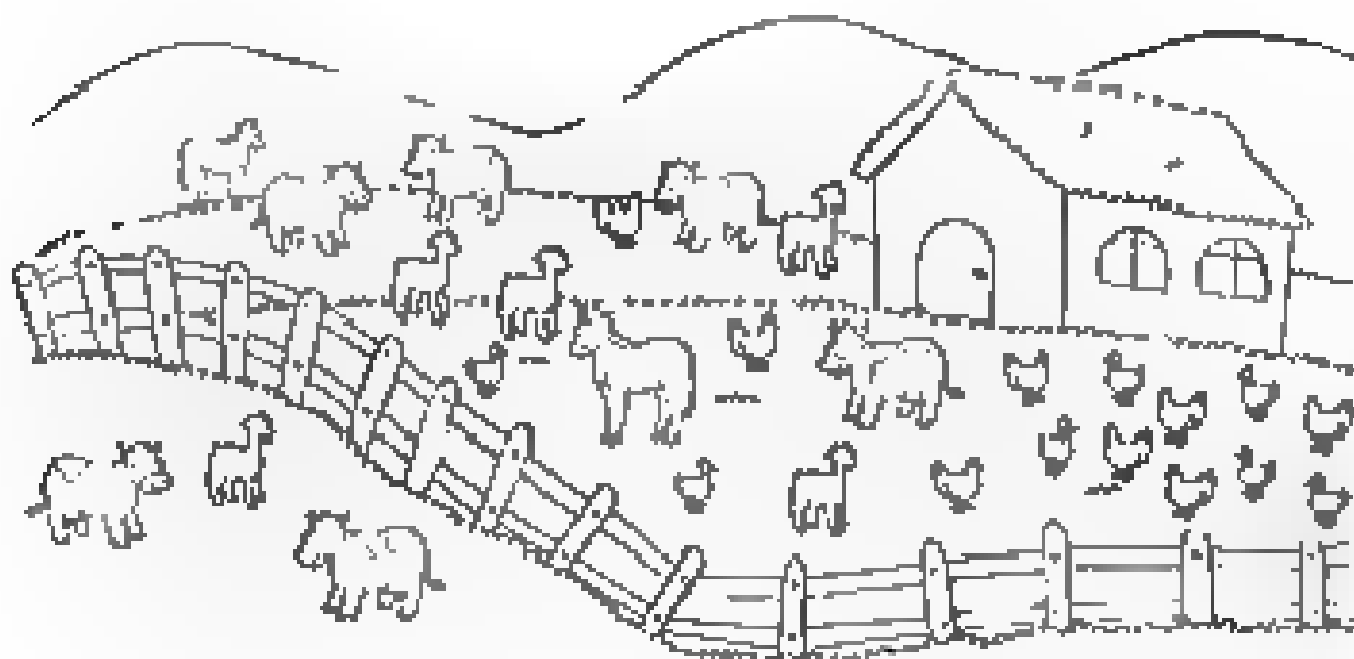
# Compondo gráfico






Pinta um ☐ para cada fruta existente na cesta.



# Compondo gráfico

Prime um ☐ para cada animal existente na cena.

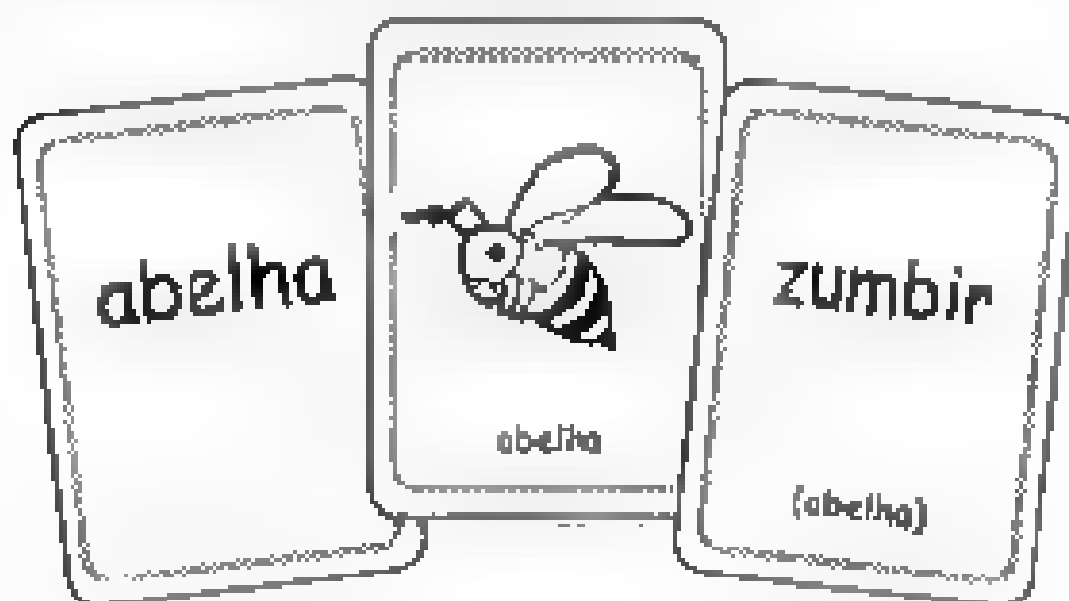


10					
9					
8					
7					
6					
5					
4					
3					
2					
1					
					

# Trinca dos animais

## AO EDUCADOR

Os alunos formam trinca, juntando as três cartas referentes a cada animal: uma com o nome do animal, outra com o tipo de som que emite e uma que representa a aparência do animal. Assim:



Número de jogadores: 8



### Regras do jogo

1. Reunir todas as cartas.
2. Distribuir 5 cartas para cada jogador.
3. Cada um, na sua vez, tem de mostrar uma trinca e apertando as mãos o nome.
4. Em cada rodada, o jogador retira uma carta do monte e descarta outra.
5. Se for do jogador o jogador pode pegar cartas do lixo e descartar outra.
6. Ganha o jogo quem formar mais trinca.



## Trinca dos animais

abelha



abelha

zumbir

(abelha)

águia



águia

chapinhar

(águia)

galinha



galinha

cacarejar

(galinha)

## Trinca dos animais

coruja

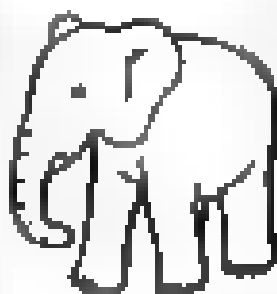


coruja

piar

(coruja)

elefante

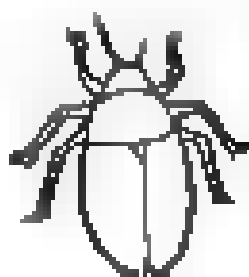


elefante

bramir

(elefante)

besouro



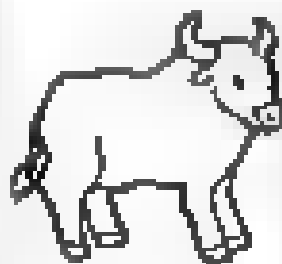
besouro

zumbir

(besouro)

## Trinca dos animais

boi



boi

mugir

(boi)

gato



gato

miar

(gato)

sapo



sapo

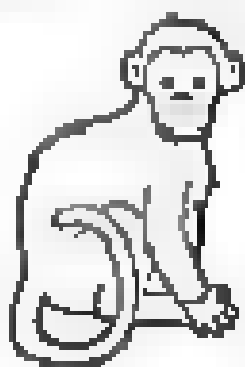
coaxar

(sapo)



## Trinca dos animais

macaco



macaco

guinchar

(macaco)

marreco



marreco

gasnar

(marreco)

leão



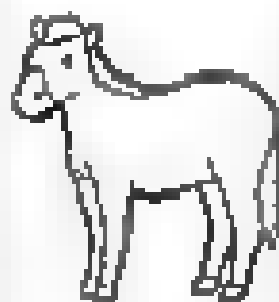
leão

rugir

(leão)

## Trinca dos animais

cavalo



cavalo

relinchar

(cavalo)

cão

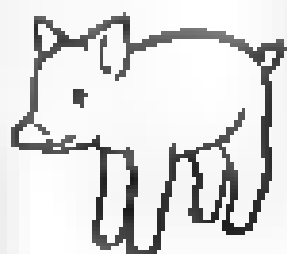


cão

latir

(cão)

porco



porco

grunhir

(porco)

# Ache o bicho

Localize o nome destes animais no diagrama de palavras.



pauzinha



cachorro



canguçu



caracol

Q	B	O	R	B	O	L	E	T	A	A	S	D	F	C
Q	W	C	A	N	G	U	R	U	S	D	I	H	J	A
A	S	D	T	F	G	H	J	C	K	I	G	J	V	C
Z	X	C	O	V	S	B	G	A	V	I	Â	O	V	H
P	A	P	A	G	A	I	O	N	P	B	K	A	D	O
S	D	F	G	H	P	H	J	O	N	Ç	A	N	G	R
C	L	Z	X	C	O	G	J	A	V	A	L	I	H	R
Q	A	B	E	L	H	A	Ç	P	I	Y	G	N	J	O
A	S	D	D	F	G	T	N	M	Z	X	C	H	L	S
P	C	A	R	A	C	O	L	V	B	H	U	A	L	Ç



gato



papagaio



borboleta



onça



abelha



gavião



sapo



tucano



rato



javanês

# Bingo dos animais de jardim

## AO EDUCADOR

Este jogo pode ser realizado individualmente, em duplas ou em trios.

Em uma caixinha ou saco, colocar pequenos pedaços de papel, contendo os nomes de cada animal a ser sorteado.

Na sequência, misturar cuidadosamente cada um dos nomes e começar a fazer parte da cartela, o aluno deverá marcá-la.

É a primeira grupo que primeiro preencher toda a cartela será o vencedor.

É possível que haja mais de uma dupla vencedora simultaneamente.

## Tabuleiro da professora

<b>ABELHA</b> 	<b>ARANHA</b> 	<b>BESOURO</b> 	<b>GAFANHOTO</b> 
<b>GRILO</b> 	<b>JOANINHA</b> 	<b>VAGA-LUME</b> 	<b>FORMICA</b> 
<b>BORBOLETA</b> 	<b>LAGARTIXA</b> 	<b>PERNILONGO</b> 	<b>CUPIM</b> 
<b>MOSCA</b> 	<b>CARACOL</b> 	<b>MINHOCA</b> 	<b>TATURANA</b> 
<b>VESPA</b> 	<b>BELA-FLOR</b> 	<b>CIGARRA</b> 	<b>PARDAL</b> 

# Bingo dos animais de jardim

ABELHA



GRILO



BORBOLETA



ARANHA



JOANINHA



LAGARTIXA



MOSCA



VAGA-LUME



PERNILONGO



ARANHA



JOANINHA



LAGARTIXA



BESOURO



VAGA-LUME



PERNILONGO



GAFANHOTO



FORMIGA



CUPIM



MOSCA



BESOURO



VESPA



LAGARTIXA



CARACOL



BEIJA-FLOR



PERNILONGO



MINHOCA



CIGARRA



# Bingo dos animais de jardim

<p>TATURANA</p>  <p>GRILO</p>  <p>MOSCA</p> 	<p>BELA-FLOR</p>  <p>VESPA</p>  <p>CARACOL</p> 	<p>PARDAL</p>  <p>VAGA-LUME</p>  <p>PERNILONGO</p> 
<p>GRILO</p>  <p>TATURANA</p>  <p>CUPIM</p> 	<p>BESOURO</p>  <p>MINHOCA</p>  <p>VESPA</p> 	<p>JOANINHA</p>  <p>FORMIGA</p>  <p>PARDAL</p> 
<p>TATURANA</p>  <p>MOSCA</p>  <p>VESPA</p> 	<p>LACARTXA</p>  <p>ABELHA</p>  <p>BELA-FLOR</p> 	<p>CARACOL</p>  <p>MINHOCA</p>  <p>CIGARRA</p> 

# Bingo dos animais de jardim

MINHOCA



CUPIM



BORBOLETA



VESPA



JOANINHA



CIGARRA



BESOURO



VAGA-LUME



PERNILONGO



ARANHA



FORMIGA



LAGARTIXA



GRILO



VAGA-LUME



CARACOL



GAFANHOTO



PARDAL



CUPIM



ABELHA



MOSCA



VESPA



LAGARTIXA



FORMIGA



BEIJA-FLOR



PERNILONGO



MINHOCA




CIGARRA



# Bingo dos animais de jardim

ABEJA 	MOSCA 	GAFANHOTO 
FORMIGA 	JOANINHA 	VAGA-LUME 
PARDAL 	CUPIM 	PERNILONGO 

VESPA 	ARANHA 	CUPIM 
JOANINHA 	VAGA-LUME 	FORMIGA 
PARDAL 	PERNILONGO 	CIGARRA 

MOSCA 	LAGARTIXA 	CUPIM 
BESOURO 	CARACOL 	TATURANA 
GAFANHOTO 	BEJA-FLOR 	PARDAL 



# Bingo dos animais de jardim

ARANHA



FORMIGA



PARDAL



TATURANA



JOANINHA



VESPA



GAFANHOTO



BESOIRO



PERNILONGO



CIGARRA



JOANINHA



GRILO



ABELHA



VAGA-LUME



MINHOCA



CUPIM



FORMIGA



BORBOLETA



MOSCA



CIGARRA



GAFANHOTO



LAGARTIXA



CARACOL



BELA-FLOR



JOANINHA



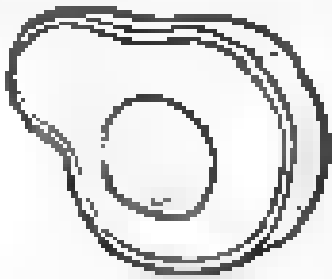
TATURANA



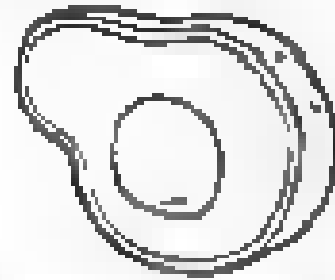
PARDAL



# Jogo da memória: vegetais na alimentação



ABACATE



ABACATE



MANDIOCA



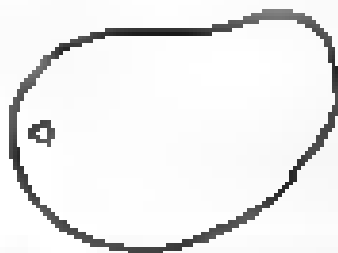
MANDIOCA



REPOLHO



REPOLHO



MANGA



MANGA

# Jogo da memória: vegetais na alimentação



TOMATE



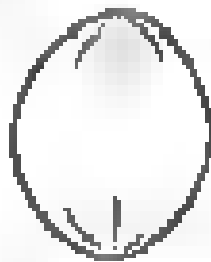
TOMATE



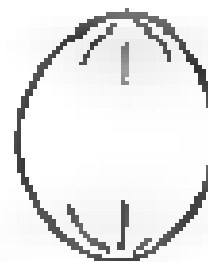
MELANCIA



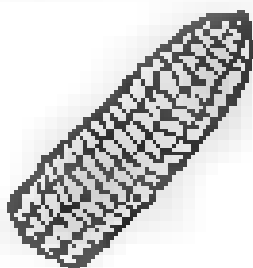
MELANCIA



MELÃO



MELÃO

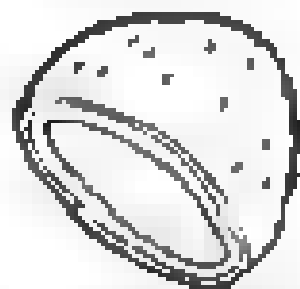


MILHO

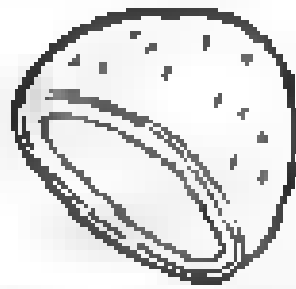


MILHO

# Jogo da memória: vegetais na alimentação



COCO



COCO



BANANA



BANANA



BATATA-DOCE



BATATA-DOCE

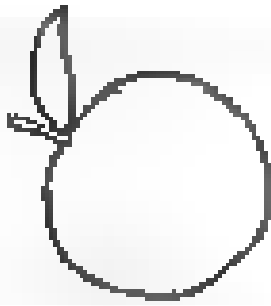


NABO



NABO

# Jogo da memória: vegetais na alimentação



LARANJA



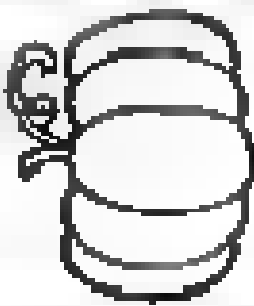
LARANJA



BATATA



BATATA



ABÓBORA



ABÓBORA



FEIJÃO



FEIJÃO

# Jogo da memória: vegetais na alimentação



MORANGO



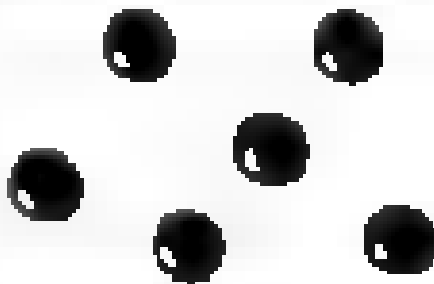
MORANGO



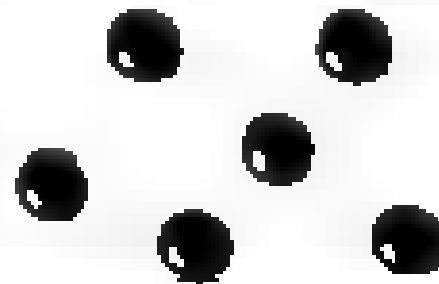
LIMÃO



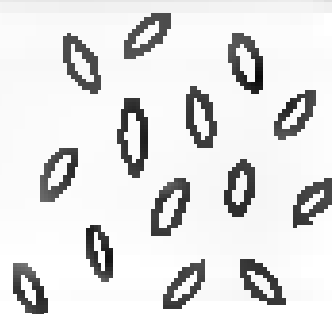
LIMÃO



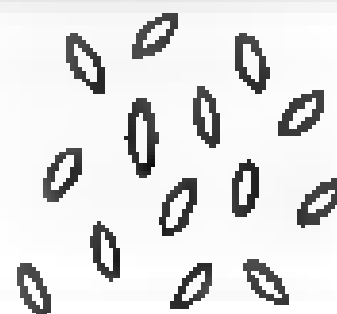
JABUTICABA



JABUTICABA

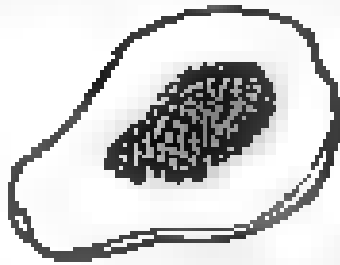


ARROZ

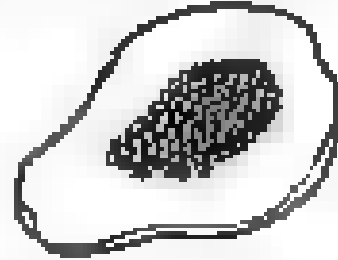


ARROZ

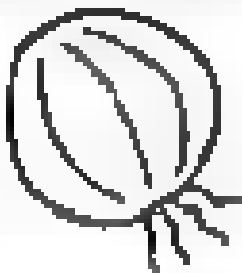
# Jogo da memória: vegetais na alimentação



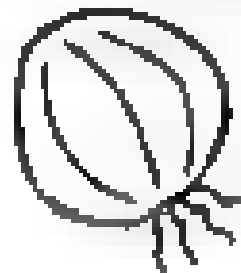
MAMÃO



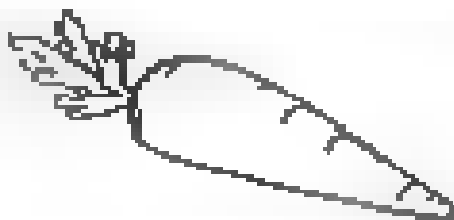
MAMÃO



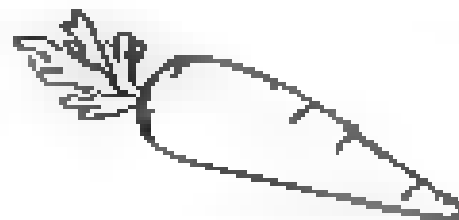
CEBOLA



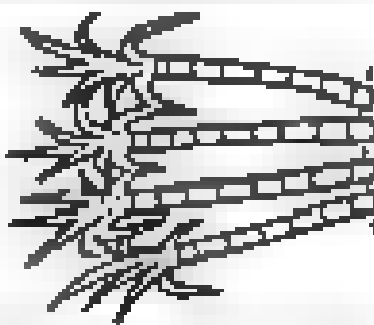
CEBOLA



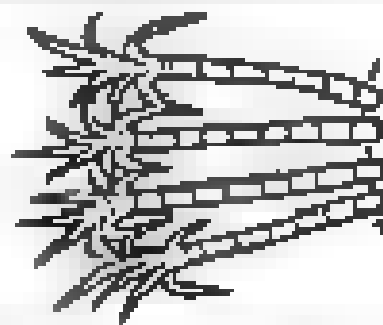
CENOURA



CENOURA

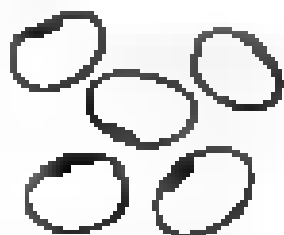


CANA



CANA

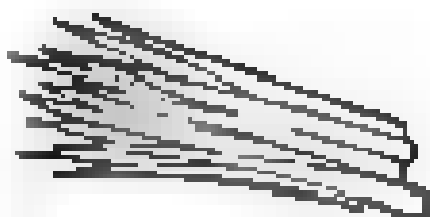
# Jogo da memória: vegetais na alimentação



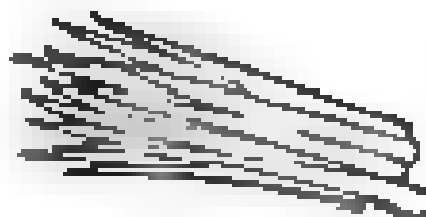
SOJA



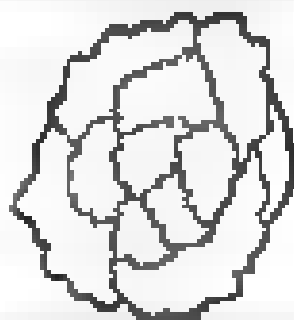
SOJA



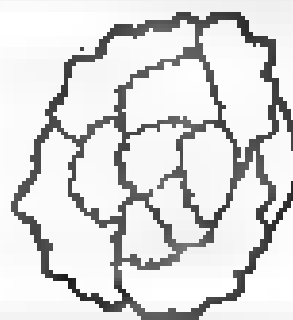
CEBOLINHA



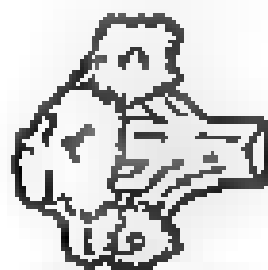
CEBOLINHA



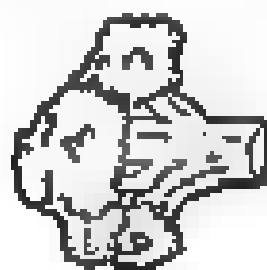
COUVE-FIOR



COUVE-FIOR



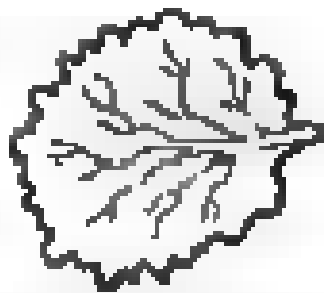
BRÓCOLIS



BRÓCOLIS



# Jogo da memória: vegetais na alimentação



ALFACE



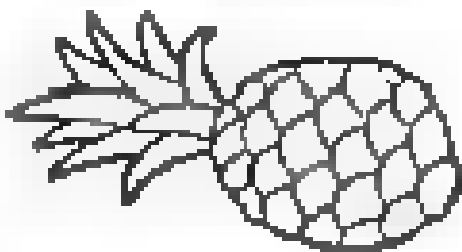
ALFACE



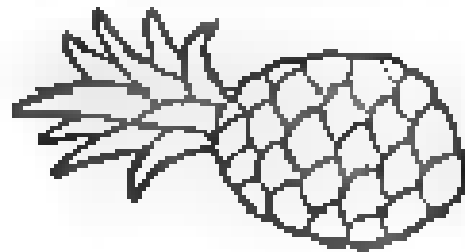
PIMENTÃO



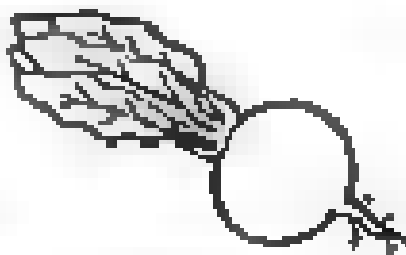
PIMENTÃO



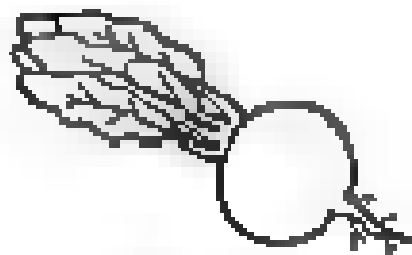
ABACAXI



ABACAXI



BETERRABA

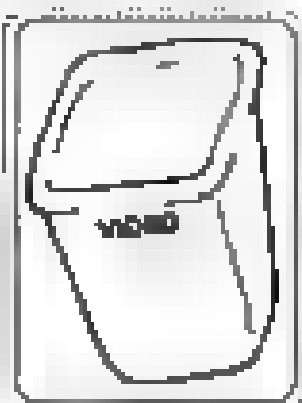
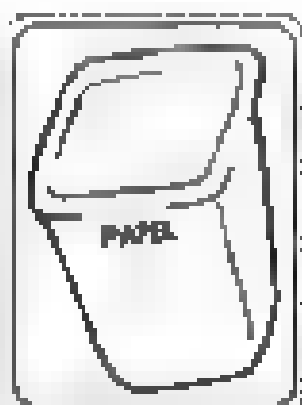
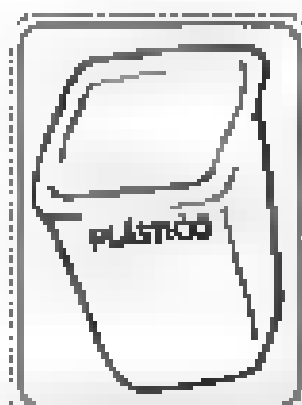


BETERRABA

# Jogo da reciclagem

## AO EDUCADOR

Orientar as crianças para montar o jogo e cada criança ter uma ficha indicativa



Plástico = vermelho  
Papel = azul  
Metal = amarelo  
Vidro = verde  
Orgânico = marrom

### Regras do jogo

1. Formar-se em grupo de 3 participantes e cada um escolhe um resíduo por reciclar.
2. O objetivo do jogo é coletar o maior número possível de lixo que possam ser depositados no contêiner.
3. Um participante por vez retira do monte uma carta. Se o material estiver de acordo com o contêiner que o participante escolheu, ele fica com a carta. Se não estiver, coloca a carta amplexo de todas as outras.
4. O próximo participante faz o mesmo.
5. O vencedor será o participante que conseguir mais cartas após 5 rodadas.

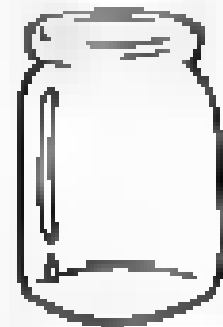
# Jogo da reciclagem



pota quebrado



garrafa quebrada



poto usado



jarra quebrada



copo



frasco de remédio



garrafa



frasco de perfume



vaso

# Jogo da reciclagem



casca de banana



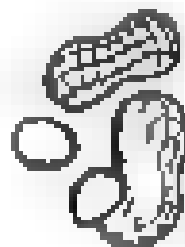
sobra de maçã



casca de melancia



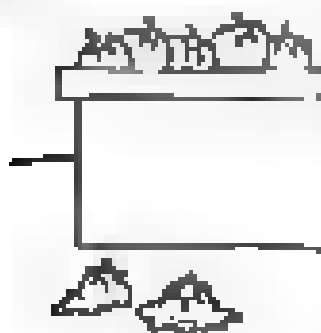
casca de laranja



casca de amendoim



sobras de alimentos



tomates estragados



pão velho



casca de ovo

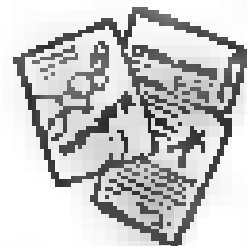
# Jogo da reciclagem



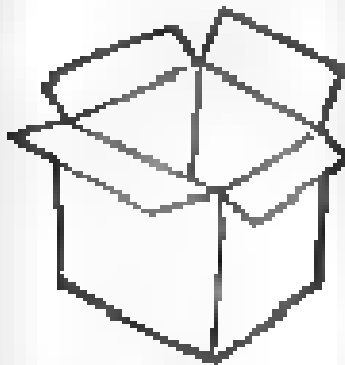
jornal



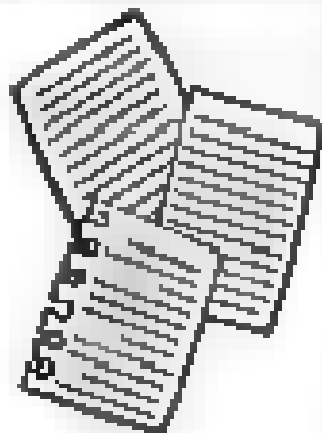
pavillo



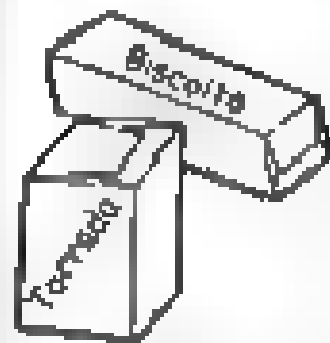
panfletos



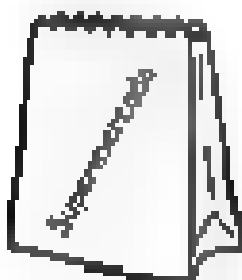
caixa



folhas



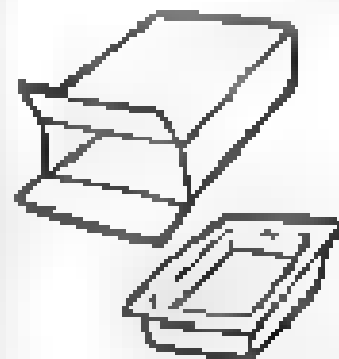
embalagens



saco usado



envelopes usados



caixas de congelados

# Jogo da reciclagem



garrafa pet



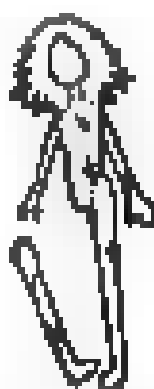
frasco de maionese



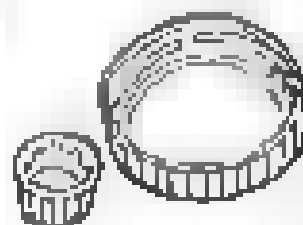
sacola



pacote de margarina



bonina velha



tampas



balde

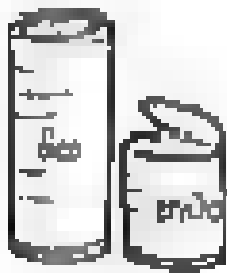


escova de dente usada



potes de iogurte

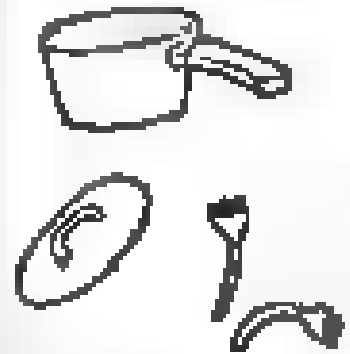
# Jogo da reciclagem



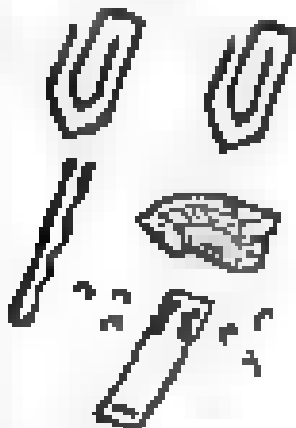
latas em geral



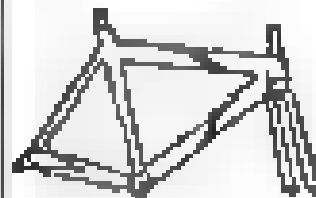
lata de refrigerante



panela e talheres



grampas, clipe



peças da bicicleta



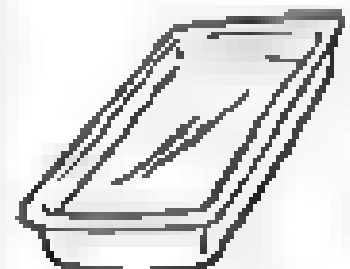
arame usado



parafuso, prego,  
porca



ferro quebrado

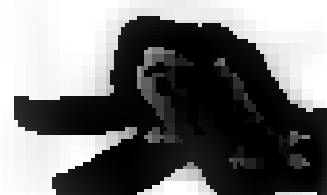
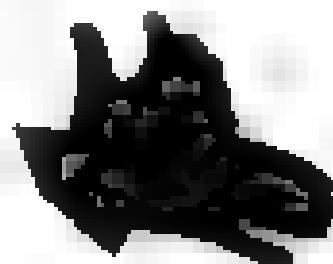
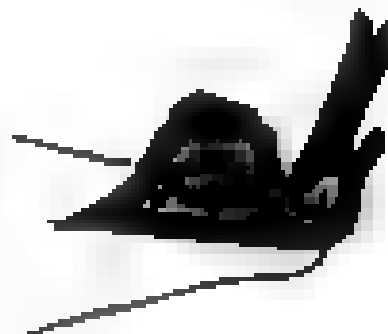


travessa de alumínio

# Fazendo sombras com as mãos

Usando uma lanterna em um ambiente escuro, você pode projetar sombras com as suas mãos em uma parede lisa e de cor clara.

Peça a alguém para segurar a lanterna com o foco de luz voltado para a parede e invente sombras interessantes como estas:





# Roleta das regiões brasileiras

## AO EDUCADOR

Cada criança, na sua vez, roda a roleta e diz o nome de um estado da região marcada, sua capital e alguma curiosidade sobre ela.

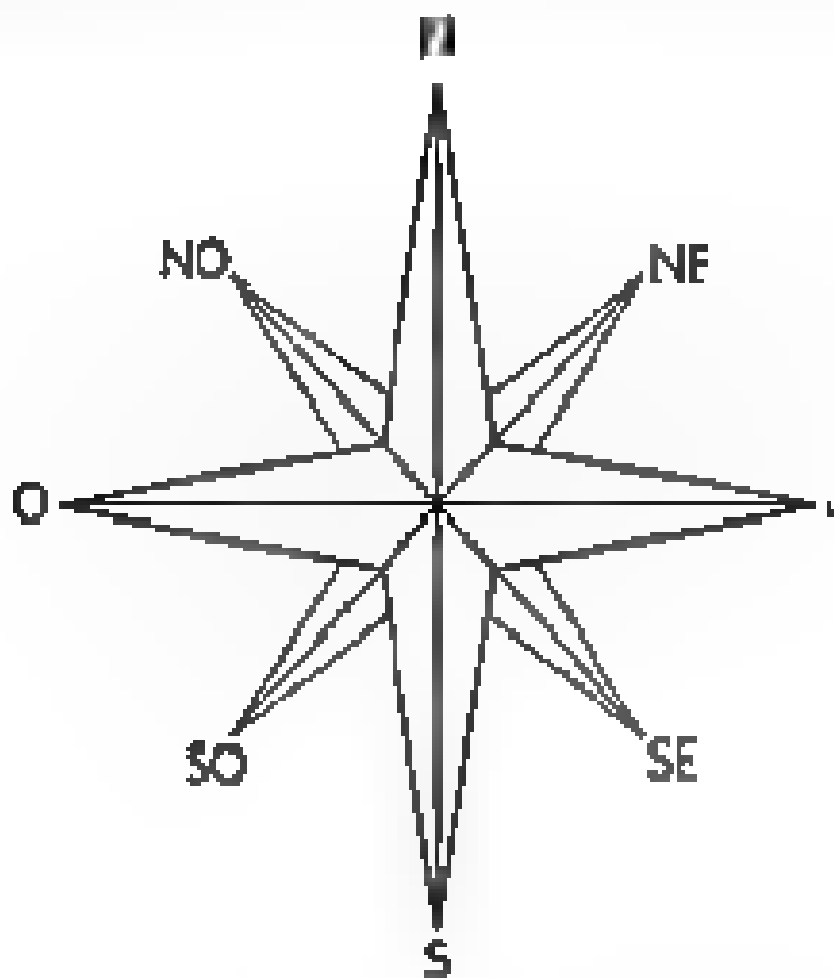


# Pintando a rosa dos ventos

A rosa dos ventos é usada em mapas para indicar as direções ou pontos cardiais.

## Desafio!

Pinte cada parte da rosa dos ventos usando uma cor diferente. Não vale repetir cor.



## Legenda

L = leste

S = sul

O = oeste

N = norte

NE = nordeste

NO = noroeste

SE = sudeste

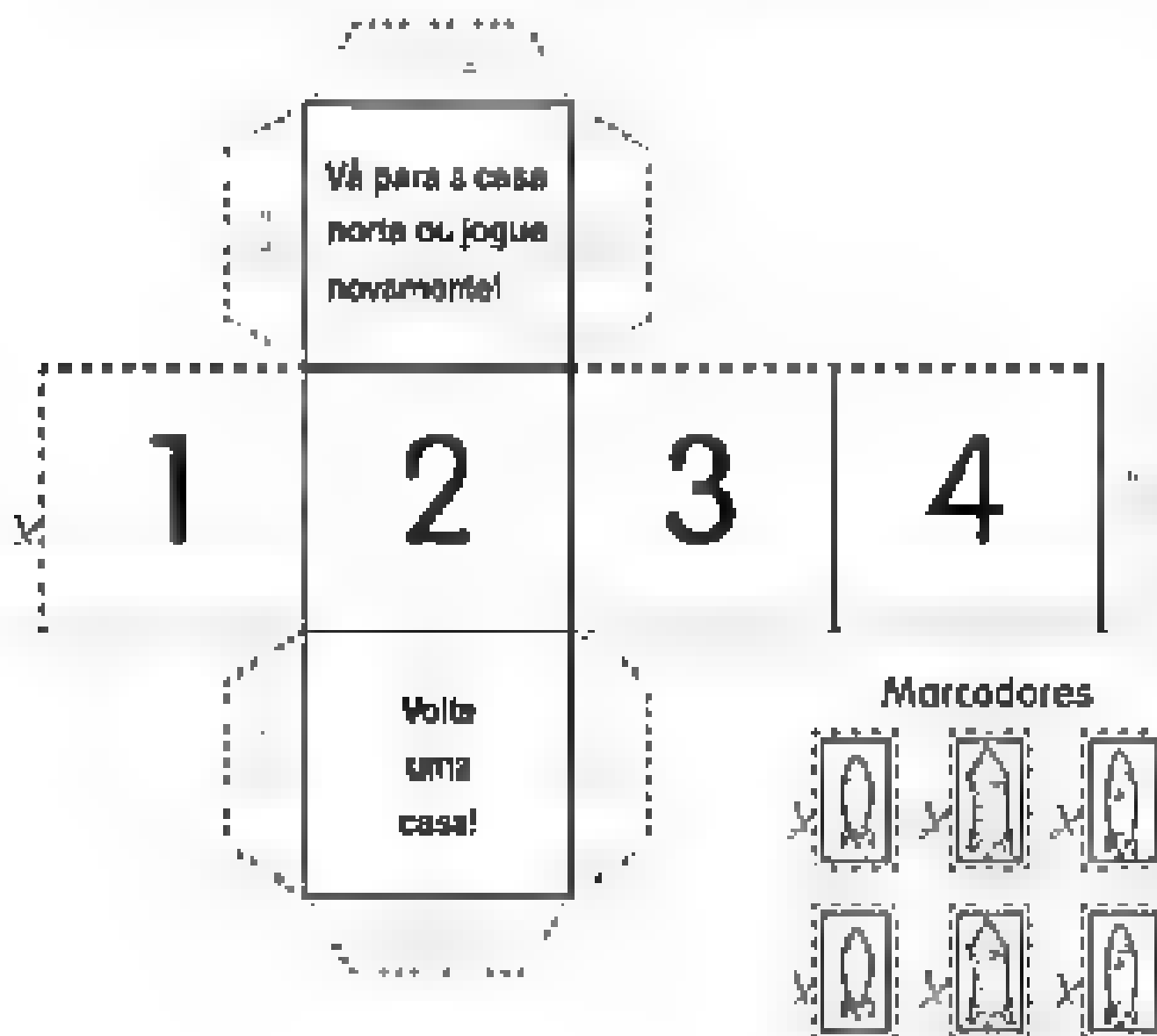
SO = sudoeste

# Dando a volta ao mundo

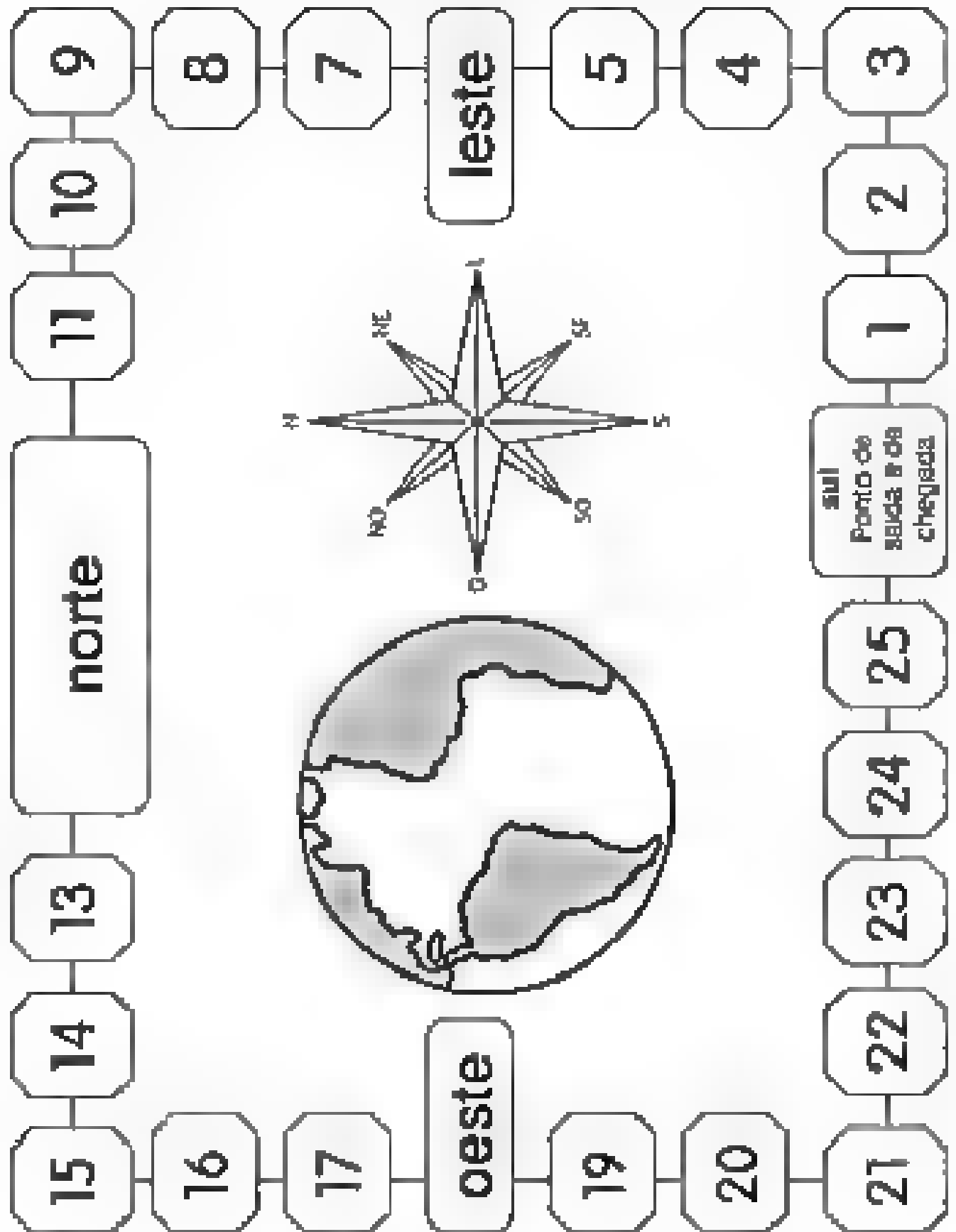
## AO EDUCADOR

### Regras do jogo

1. Organize-se em triplo e divida a turma de acordo com o número de participantes.
2. Um participante por vez lança o dado e avança o número de casas correspondente no dado.
3. Ao atirar as casas brancas, dentro um mesmo o participante tem o direito de lançar o dado novamente.
4. O primeiro participante que retornar à casa zero é o vencedor.
5. Os outros dois participantes continuam a jogar para ir apertar aqui nele e ir para outros lugares.

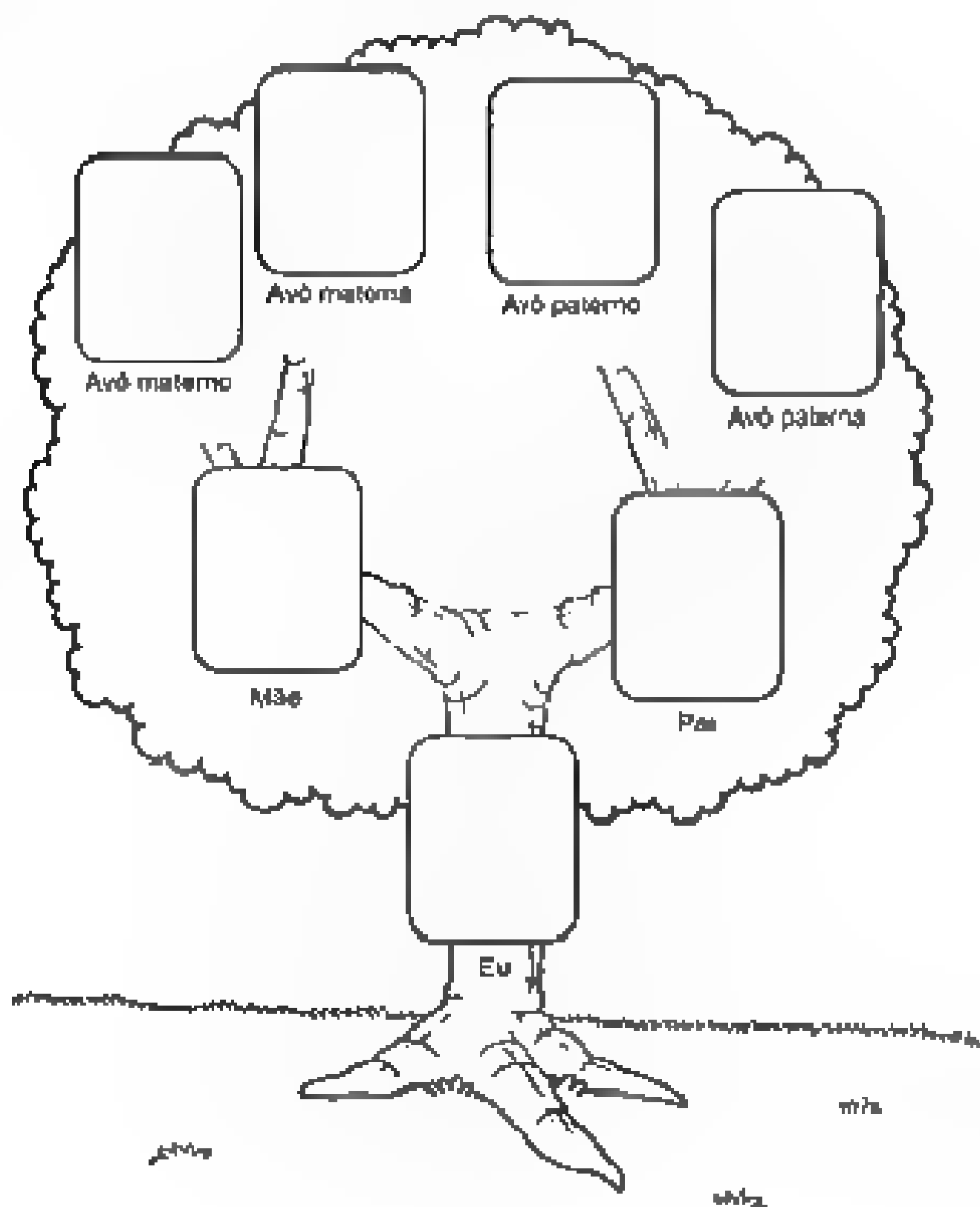


# Dando a volta ao mundo



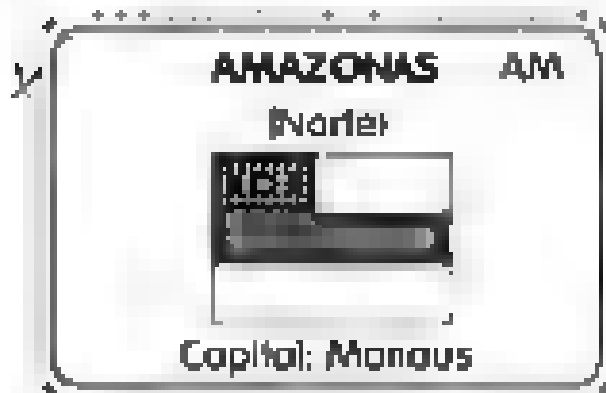
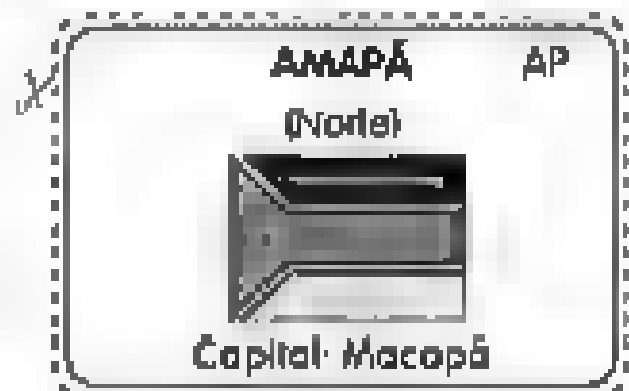
# Árvore genealógica

Ilustre a árvore de sua origem, colando fotos ou desenhando.



# Jogo da memória

(Unidades Federativas do Brasil e Distrito Federal)



# Jogo da memória

(Unidades Federativas do Brasil e Distrito Federal)



# Jogo da memória

(Unidades Federativas do Brasil e Distrito Federal)





# Jogo da memória

(Unidades Federativas do Brasil e Distrito Federal)



# Jogo da memória

(Unidades Federativas do Brasil e Distrito Federal)



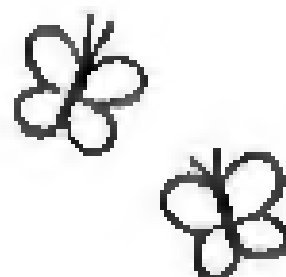
# Jogo da memória

(Unidades Federativas do Brasil e Distrito Federal)



# Jogo da memória

(Unidades Federativas do Brasil e Distrito Federal)



# Respostas

## Página 23

Substantivos próprios: Poruski; Mariana; Paulo; Beatriz; Renato.

Substantivos comuns: caderno; florista; colar; impressora; computador.

## Página 26

Na ordem em que aparecem: Abel; Ana; Vera; Renato; Eli; Ari; Nê; Mônica; Énio; Eyn; Graça; Rome; Sônia; Osmar; Goldini; Olga.

## Página 27

dado; noca; olho; boca.

ante; pato; alar; upô.

maçã; foga; jaca; porco.

## Página 43

acrianos; alagoinhos; amapaenses; amazezonenses; baianos; cariocas; capixabas; goiás; maranhenses; mata-grossenses; mata-grossense-do-sul; mata-grossense; mineiros; paranaenses; paraitambos; pernambucanos; piauienses; rio-grandenses; rio-grandenses-do-norte; gaúchos; rondonienses; roraimenses; catarinenses; paulista; sergipanos; Tocantinsenses.

## Página 53

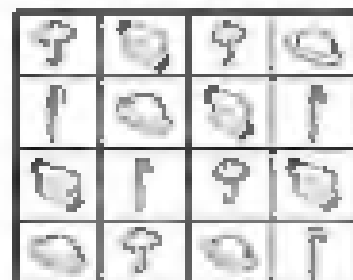
21; 32; 43; 36; 27; 28; 35; 30; 24; 35; 40; 42; 18; 81; 50; 54; 48; 72; 49

## Páginas 57 e 74

4	7	9	5	6	9	11	7	2	2	11	7
10	2	8	7	3	10	6	4	10	10	6	4
6	11	3	8	11	1	3	9	8	8	3	9
6	2	12	6	4	10	4	6	10	8	1	11
10	7	3	3	9	8	7	11	2	2	13	3
4	11	5	11	7	2	9	3	8	10	4	4

Considerar outras possibilidades de respostas.

## Página 83



Considerar outras possibilidades de respostas.